



CONOCE A:
SUPER MARIO RPG
NHL HOCKEY 96
TETRIS BLAST

TIPS DE:
EARTHWORM JIM 2

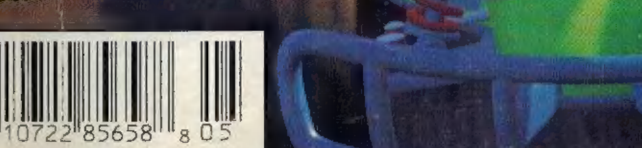
MAS DE
KILLER INSTINCT 2

REPORTE
ACME 96

VISITA A:
ELECTRONIC ARTS

Año 5 No.5
Precio $12.00 M.N.





INCLUYE EL COMIC
STREET FIGHTER II

ESTAMOS SEGUROS QUE NUNCA HABIAS VISTO ALGO ASI:

GAMEXPRESS



GALERIAS COAPA

- Una tienda donde puedes comprar cualquier cartucho de Virtual Boy, Super Nintendo, Game Boy, etc.

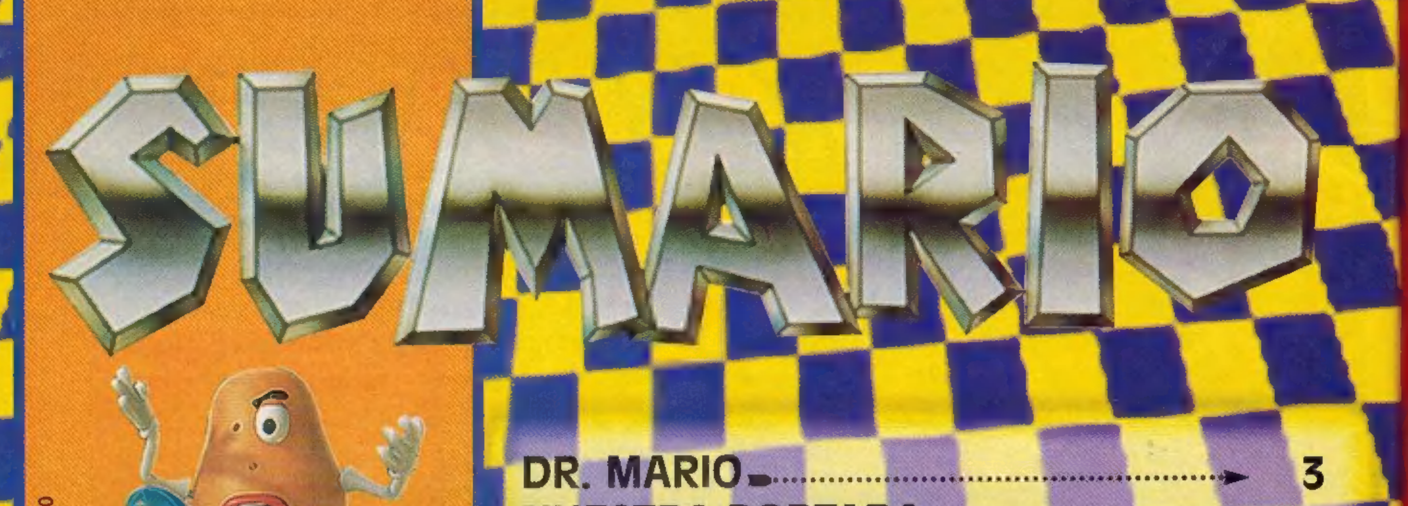
- Puedes vender tus cartuchos, no importa cuál, no importa cuántos.

- Y un lugar donde puedes escoger más de 3000 títulos para rentar por día, semana o mes.

- Así de fácil... sin trucos.

GAMEXPRESS

677 0080





ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO

Año V #5 Mayo 1996

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del titulo No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las caracteristicas gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de titulo No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Caracteristicas: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del Pais.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

Envíanos tus cartas a
Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

Dr. MARIO



En la revista año 4 # 1 un lector indica que para ser un "verdadero lector" se necesita tener todas las revistas desde la #1 hasta la más reciente. No estoy de acuerdo ya que sería menospreciar a las nuevas generaciones de lectores. Para mí un "verdadero lector" es aquel que inicia no importa cuándo pero que se mantiene fiel.

Nefi Luz

México, D.F.

◆

Yo compré la revista desde el primer número, pero a pesar de mi extremo egocentrismo, no planeo reclamar el puesto de lector número 1 ("No soy nadie, yo no tengo vanidad - Alvaro Carrillo)

"Ben.B.H"

Xalapa, Veracruz

◆

Cuando empezó la revista yo tenía 8 años y mi edad no era la mejor edad para comprender la revista. No la comprendía y si la llegaba a comprar no la cuidaba. Conforme fui creciendo, valoré más a la revista. Ahora ya la compro y la cuido.
Su amigo y fiel lector

FADE

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Pues como ustedes han leído nuestros lectores escogen el número que quieran (desde siempre hemos permitido los empates.) Lo que sí agradecemos es, como ustedes mencionan, la fidelidad.

◆

Quiero preguntarle a Gus Rodríguez y a Francisco Cuevas ¿qué sienten al ver qué tan lejos han llegado con la revista? Ya que ustedes empezaron con un boletín ¿Se siente igual o ya se les subieron los aires de grandeza?

Valencia Mendez Oswaldo

Estado de México

Somos un equipo y, como excepción, no te contestará la revista sino yo, Gus. Me siento muy contento de ser quien da la cara de un equipo muy talentoso y profesional. Creo que lo que hemos logrado, es producto de un gran esfuerzo y al ver los resultados te hace sentir aún más satisfecho.
Cuando hacíamos el boletín (Pepe, Francisco, Axy, Spot, Ernesto y yo) nos sentíamos en verdad muy orgullosos porque sabíamos que, cada uno, habíamos puesto nuestro mejor esfuerzo para hacerlo lo mejor posible. Exactamente como nos sentimos cuando vimos este número que tienes en las manos. Pero ahora, como entonces, estamos buscando formas para mejorarnos en el siguiente.
Es obvio que ahora estamos más ocupados que antes, pero no creas que somos más sangrones que antes. Somos igual de sangrones.

Gus Rodríguez

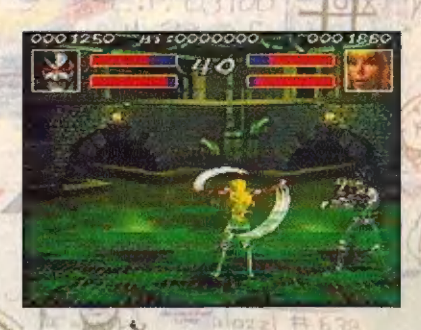
Club Nintendo

◆

Con la salida del N64 lo único que salvará al SNES es que Nintendo y las demás compañías sigan sacando juegos como Yoshi's Island o como la secuela de DKC y lo que prometan lo cumplan y no queden proyectos sin realizar; por cierto ¿qué pasó con LOBO?
Se despide su servilleta valedor

Mario Reyes Luna

Estado de México



Hemos oído por ahí que en el E3 a mediados de este mes de mayo Nintendo mostrará 50 títulos nuevos. Aunque son menos que en otras ocasiones, serán títulos de mayor calidad pues Hiroshi Yamauchi San, Presidente de Nintendo estableció una nueva política de lanzar sólo juegos de óptima calidad. En nuestros próximos números analizaremos estos títulos de SNES. Nintendo ha estado haciendo grandes esfuerzos por traer una buena variedad al mercado legal de nuestro país y de toda latinoamérica, pero desafortunadamente el llamado "mercado gris" en varias ocasiones ha impedido que se puedan lograr mejores negociaciones para traernos más títulos. Esperamos que el mercado legal se fortalezca para que los distribuidores autorizados incrementen la variedad de títulos y el SNES tenga una más larga vida. Respecto a LOBO, consultamos con la gente de Ocean y al parecer este juego ya está listo para lanzarse el mes entrante; también para ese mes tendremos un análisis de este juego así que estate pendiente.

◆

Capcom no piensa del todo pues la regó un poco en juegos como Mega Man 5 pues para introducir el password tienes un punto rojo y un azul y en mi televisión blanco y negro no se nota la diferencia

Guaymas, Sonora.

Tienes razón, aunque ya no son tan populares las televisiones B/N. Hay algunos otros juegos en los que también hay confusión con items cuando no los ves en color. Por cierto ¿sabes que hay personas que tienen una enfermedad llamada daltonismo y que no pueden distinguir entre algunos colores?. Ellos confunden principalmente el verde y el rojo.

Vi en la revista año 5 # 1 pag. 5, la lista de los más vendidos en Alemania, un título llamado " Die Schlümpfen" (sí con n al final y no Die Schlümpfe como se publicó) y es que yo sé que es un juego basado en las criaturas azules que nos conquistaron hace muchos años: los Pitufos ¿No estaría bien un reto preguntando quiénes son Die Schlümpfen?

Y mi pregunta es ¿por qué si en Europa sacan juegos de estos personajes no los sacan en América también?

José Maurizio Laguardia

Estado de México



Tú lo has dicho. Estos personajes, enfocados al público infantil, ya no son tan populares como lo fueron hace años y a los chavos que fueron conquistados por ellos, como que ya no les atraería mucho jugarlos actualmente. De cualquier forma hablaremos con Itochu para que lo evalúen. Respecto a lanzar el reto no lo creemos conveniente porque hay varios lectores que hace 23 segundos acaban de leer tu carta y ya sabrían que son los Pitufo . (sí, sin "s" al final.)

FELICIDADES
HAS LIBERADO AL PITUFO CON GAFAS.
PASSWORD: PBSP

¿Por qué en algunos juegos en momentos se pone cámara lenta y luego vuelve a su velocidad normal?

Gustavo M. Rivas 12

Estado de México

Esto es porque existen muchos "sprites" en pantalla. (Los sprites son los gráficos que tienen "valores" en los juegos y que se pueden mover o utilizar). En ese momento el procesador del sistema tiene que manejar simultáneamente más información de la que su capacidad le permite.

Mi mamá dice que Nintendo gasta mucha luz y sólo me deja jugar 2 horas, en este tiempo no se puede hacer nada, así que díganme como cuánto gasta de luz el Super Nintendo a comparación de algún otro electrodoméstico.
Su lector, admirador, fan, etc., etc.

Gabriel Hernández E.
México, D.F.

Pues puedes decirle que el Super Nintendo consume aproximadamente 7 watts por hora, lo que significa que si lo tuvieras prendido 10 horas continuas sería equivalente a un foco de 70 watts prendido durante una hora.
No le vayas a comentar que además del SNES requiere que esté prendida la televisión, la cual consume, dependiendo del modelo, unos 150 watts por hora. De todas formas no es mucho.

◆

¿Pueden decirme todos los juegos de SNES de futbol americano?

Edgar Javier Amancio Lozanno
México, D.F.

Ahí van:
ABC'S Monday Night Football
Bill Walsh College Football
Emmitt Smith Football
ESPN Sunday Night Football
Football Fury
John Madden Football
John Madden Football '93
Madden NFL'94
Madden NFL'95
Madden '96
NCAA Football
NFL Football
NFL MUP Football
NFL Quarterback Club
NFL Quarterback Club '96
Pro Quarterback
Quarter Back Club 96
Space Football: One on One
Sports Illustrated: Championship Football & Baseball
Sterling Sharpe: End 2 End
Super High Impact
Super Play Action Football
Tecmo Super Bowl
Tecmo Super Bowl II: Special Edition
Tecmo Super Bowl III:The Final Edition
Troy Aikman NFL Football
y próximamente Grid Iron Glory.

◆

Esta carta no es para criticarlos ni para preguntarles absolutamente nada, simplemente para felicitarlos y echarles porras aunque (¡otra vez!) estemos en crisis. "Estamos solos otra vez" fue lo que dijeron en el Editorial del número de diciembre refiriéndose a las revistas que ya no existen, pero no están tan solos... estamos los lectores quienes los apoyamos ayer, hoy y siempre.

XIEX
Culiacán, Sin.

¿No que no publicábamos flores?

◆

Nintendo ha descuidado los finales de sus juegos; no es que sean malos pero tampoco son excelentes. Terminé DKC 2 y después que Donkey le da un golpe a K. Rool y al ver los 5 personajes pensé que vendría algo más pero no pasó nada.

Adrian Millán Navarro
México, D.F.

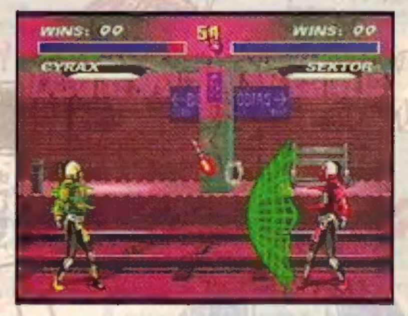
Bueno, si lo terminas con el 102% tendrás un display adicional, para lograrlo deberás encontrar y pasar todos los bonus; así entrarás al nivel Krocodile Kore y ahí pelearás nuevamente con el jefe. Ojalá que los tips que publiquemos te ayuden a lograrlo.



◆

¿En la revista año 4 # 12 página 50 hay una foto que dice: "Las chavas del ballet de Nintendo con Cyrax" y Cyrax no es de ese color, sino verde amarillento.

Héctor Núñez Espinoza.
Jiquilpan, Mich.



Hay 2 razones: una es que nos equivocamos y otra es que se puso rojo de vergüenza por las chavas.

◆

¿Los dueños de las Arcadias pueden subir el nivel de dificultad de los juegos a su antojo o existe un límite?

Juan Manuel Solís Cruz.
México, D.F.

Muchos operadores lo único que hacen es poner la máquina a trabajar sin moverle nada y entonces queda la dificultad "normal". Dependiendo de los videojugadores y su habilidad, los operadores pueden subir la dificultad, pero la placa del juego tiene un tope.

◆

NUESTRA PORTADA

Ya en nuestro número anterior hablamos un poco de este juego, el cual aparece este mes en la portada de nuestra revista, pero en esta ocasión les daremos algunos datos de la versión de GB que es tan buena como la de SNES, sólo que en formato portátil.





Para empezar te diremos que en los próximos meses está por aparecer la versión de GB (también para SGB) de este juego. Muchas de las rutinas de animación que se utilizaron para la versión de SNES también fueron empleadas para la de GB así como muchas de las características de la versión de SNES fueron incluídas al GB, como el gran tamaño de los personajes o la excelente movilidad.

Por cierto, la versión de SNES es el primer título de Disney Interactive que ha sido distribuido por ellos mismos en este formato, lo cual ha ocasionado algunos problemas en EU y por lo consiguiente es un juego un poco difícil de conseguir en ese país, pero seguramente la historia no será la misma en el nuestro, pues Itochu ha llegado a un arreglo con esta compañía y por lo tanto, es seguro que este juego lo vayas a encontrar con relativa "facilidad". Para la versión de GB no creemos que vaya a ver mucho problema, pues será distribuido por THQ, una compañía que prácticamente se está convirtiendo en todo un especialista en la distribución de juegos de GB.

Tú sabes que no es nuestra costumbre recomendar una película que no tenga nada que ver con videojuegos (Videojuego/Película y no Película/Videojuego) pero te recomendamos echarle un ojo a este filme... si todavía está en cartelera cuando leas esto.



Definitivamente Toy Story es un juego con bastante variedad, casi nada se repite y en todos los niveles tienes cosas nuevas que hacer.

Este juego está fielmente adaptado al filme, tanto así que es bastante largo y tienes que hacer todas las acciones de la película.





Los gráficos de este título son sorprendentes: todas las escenas tienen efectos de profundidad, además los personajes y enemigos son de gran tamaño.

el control de las CELEBRIDADES

Ya hablamos de que fuimos a conocer las instalaciones de Digipen, también dijimos que conocimos al Director de esta escuela, el Sr. Claude C. Comair, quien como mencionamos es una persona bastante amable pero a la vez es muy exigente y le gusta que las cosas sean hechas como deben ser. Así que para conocer un poco más de su persona decidimos hacerle unas preguntas que él amablemente nos contestó.

Club Nintendo: Claude, ¿Cuántos estudiantes son aceptados al año en Digipen?
Claude Comair: Oficialmente aceptamos 60 estudiantes al año en la división de programación de juegos, pero eso es reciente porque cuando comenzamos en 1994 aceptamos 30 y en 1995 aceptamos 42; así que a partir de este año aceptaremos 60.

CN: ¿Qué tan difícil es entrar a estudiar aquí?
CC: Bueno, no es difícil para los buenos estudiantes. Si un estudiante tiene buenas calificaciones no le será tan difícil entrar.

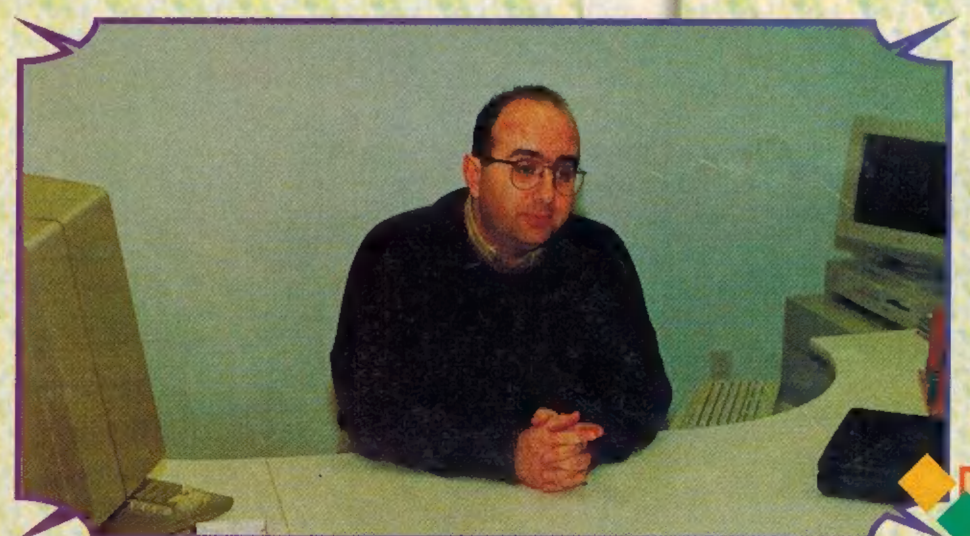
CN: ¿Aceptan estudiantes de todo el mundo o sólo Americanos y Canadienses?
CC: No, nosotros aceptamos estudiantes de todo el mundo; tenemos actualmente estudiantes europeos, de oriente, medio oriente...

CN: ¿Entonces los estudiantes mexicanos tienen oportunidad?
CC: Absolutamente, nos gustaría ver gente de México aquí.

CN: Bueno, ¿Cuántos años tienen que estudiar los chavos en esta escuela?.
CC: Los estudiantes tienen un extenso programa académico que ya te mostré y que deben ver en 2 años; estos no son años académicos de 9 meses sino dos años "humanos", o sea completos, nosotros sólo tomamos un mes de vacaciones. Ellos están aquí todos los días y toman unas 6 horas de teoría y lo demás de práctica. Esto es porque hay que aprender toda la tecnología para hacer juegos. Hacer juegos no es lo mismo que jugarlos... es más divertido.

CN: ¿Entonces los chavos que intenten ingresar aquí deben amar los videojuegos?
CC: Bueno, ese es el caso ya que si tú no amas lo que haces entonces lo más seguro es que tú seas muy "pobre" en tu desempeño o en tu trabajo; así que lo más recomendable para ser el mejor en lo que haces es que ames tu trabajo. Por eso nosotros sólo aceptamos personas que amen videojuegos tanto como para decir que es lo único que querrían hacer en su vida. Por eso a la gente que no le gusta mucho esto, nos dice cuando conoce nuestro horario: "¿Qué?, ¿De 9 AM hasta las 10 PM?, ¿Qué no es eso mucho?" y para nosotros eso no es mucho, eso es sólo lo necesario.

CN: Hablando de los juegos que aquí se desarrollan ¿Están hechos de una manera "académica" o más cercano a la realidad?
CC: En los dos primeros semestres nos basamos mucho en lo que es la teoría pero a partir del tercer semestre ya le enseñamos a los alumnos como si fueran trabajadores de la compañía, así que en el semestre número



Claude Comair

cuatro debemos producir un juego como si fuéramos un equipo. En las primeras 3 semanas de producción pensamos en el título del juego así como en la trama, la historia y los personajes. Entonces creamos un libro que es como nuestra "Biblia" donde vienen todos los detalles del juego: cómo lo planeamos, los escenarios, cómo queremos que quede, qué es lo que cada persona debe hacer, el héroe, la heroína, el malo, también las armas y los items; o sea todo lo relacionado al juego. También tenemos que supervisar que todos los factores realmente chequen con el juego, cosas como las armas, o que algo tan simple como un aeroplano realmente parezca un aeroplano. Así que como puedes ver esto es realmente muy difícil y muy serio.

CN: Acerca de los gráficos: ¿Se están preparando para todos los ambientes en 3-D que es lo que próximamente será lo más común con el Nintendo 64?

CC: Bueno, en lo que se refiere al Nintendo 64 debemos esperar hasta que este sistema esté disponible para poder "trabajar" en él, pero lo que podemos hacer es tratar de anticiparnos, yo soy un Ingeniero en computación y he tratado de ver qué es lo que viene, por lo tanto ahora ya estamos viendo Matemáticas para trabajar en gráficos 2D y 3D para los juegos, así que creo que estamos preparados, pues hemos hecho algunas cosas en 3D que se han probado en computadoras Macintosh en máquinas basadas en chips de Intel, lo cual es "fácil" por así decirlo.

CN: Una pregunta que hemos recibido mucho es: ¿En qué lenguaje se programan los juegos? y más directamente ¿En qué lenguaje se programan los juegos para el SNES?

CC: Para empezar les puedo decir que el SNES es un ambiente que puede "soportar" el lenguaje Ensamblador así como el C ó el C++. Estos lenguajes los entiende la máquina y son con los que hemos programado nuestros juegos. A mí, personalmente, me gusta mucho la estructura del SNES porque le da a los estudiantes un buen panorama de lo que es una buena computadora. Podemos decir que para empezar a programar en ella se necesita saber Ensamblador en un nivel no muy avanzado.

CN: Muchas gracias por su tiempo.



MÁS DATOS SOBRE CLAUDE P. COMAIR

No crean que para Mr. Comair su idea siempre fue la de programar un videojuego o poner una escuela de programación. El comenzó su carrera obteniendo un grado avanzado en Ingeniería Civil y Arquitectura. Con estos conocimientos él ingresó en la universidad de Osaka en Japón donde obtuvo una maestría en sistemas, estos conocimientos los aplicó en estudios sobre la forma de hacer edificios seguros en contra de temblores, ahí en la computadora corría sus diseños con temblores simulados. En 1988 Claude Comair llegó a Vancouver, la primera idea al formar Digipen era la de dar clases de simulación en computadora (como lo de los temblores y los edificios). Después de esto C. Comair comenzó a dar clases de animación por computadora en una escuela de artes; también ahí en Vancouver se dio cuenta que los conocimientos que él poseía serían de vital importancia para los programadores de videojuegos (simulaciones por computadora + gráficos son parte importante en la programación de videojuegos), así que decidió darle un giro importante a Digipen y se acercó a Nintendo of America para obtener el apoyo y crear una escuela especializada de gran nivel. ¡Y vaya que sí lo logró!

DigiPen

LOS RECORDS

ACT RAISER 2
FIDEL CORREA G.
ALADDIN
HIALIE
CLUB V.L. EN UNION
ALIEN 3
CLUB V.L. EN UNION
ANIMANIACS
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
CLUB V.L. EN UNION
ALFONSO D. ALONZO
ART OF FIGHTING
CARLOS VALERIO R.
CLUB V.L. EN UNION
AUGUSTO E.G.A.
LUIS NAVA
AXELAY
ANGEL JIMENEZ LEAL
JAIME URIEL ACEVEDO
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
BART VS. WORLD
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
BART'S NIGHTMARE
ALFONSO D. ALONZO
AUGUSTO E.G.A.
BATMAN RETURNS
CLUB V.L. EN UNION
AUGUSTO E.G.A.
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
JESUS CARRILLO H.
CASTLEVANIA III
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
CASTLEVANIA IV
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
CHAVEZ
CLUB V.L. EN UNION
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
CHAVEZ II
CLUB V.L. EN UNION
CHRONO TRIGGER
CLUB SIN NOMBRE
J. ENRIQUE TORIYAMA
SKETCH Y BIT
CLUB V.L. EN UNION
CONTRA 3
CARLOS VALERIO R.
CLUB V.L. EN UNION
JAIME URIEL ACEVEDO
WYX
CYBERNATION
J. CARLOS A. SOLIS
DONKEY KONG COUNTRY I
JOSE LEZAMA TOVAR
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
AUGUSTO E.G.A.
HIALIE
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
SHADOW X
URIEL COTA URIETA
LUIS NAVA
CLUB V.L. EN UNION

DONKEY KONG COUNTRY II
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
GABRIEL ESTRADA
LUIS VALDEZ MARTINEZ
LUIS RUIZ JUAREZ
CHRISTIAN CRUZ MADRIGAL
EDGAR CARRILLO MENDOZA
MAURICIO PULIDO GUZMAN
LUIS MIRAMONTES
DUCK HUNT
ALFONSO D. ALONZO
DUCK TALES
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
JUAN LIZARRAGA
ANGEL SORDO
F-ZERO
AUGUSTO E.G.A.
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
FATAL FURY 2
LUIS NAVA
FATAL FURY SPECIAL
LUIS NAVA
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
CLUB V.L. EN UNION
AUGUSTO E.G.A.
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
ANGEL SORDO
FINAL FIGHT
JAIME URIEL ACEVEDO
CLUB V.L. EN UNION
JUAN LIZARRAGA
JESUS GARAVITO
GOAL
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
CLUB V.L. EN UNION
JORGE GONZALEZ GUZMAN
ISSD
JOSE LEZAMA TOVAR
JURASSIC PARK
JORGE GONZALEZ GUZMAN
AUGUSTO E.G.A.
KILLER INSTINCT
JOSE LEZAMA TOVAR
HIALIE
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
KRUSTY SUPER FUN HOUSE
CLUB V.L. EN UNION
MAGICAL QUEST MICKEY MOUSE
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
JOSE LEZAMA TOVAR
MAGIC SWORD
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
MARIO ALL STARS
CARLOS VALERIO R.
CLUB V.L. EN UNION
MARIO IS MISSING
CARLOS VALERIO R.
CLUB V.L. EN UNION
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
MAXIMUM CARNAGE
CLUB V.L. EN UNION
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
MEGAMAN X
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA

CARLOS VALERIO R.
CLUB V.L. EN UNION
JAIME URIEL ACEVEDO
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
JUAN LIZARRAGA
AUGUSTO E.G.A.
LUIS NAVA
HOMERO RUIZ CASTILLO
URIEL COTA URIETA
MEGAMAN X2
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
CARLOS VALERIO R.
JUAN LIZARRAGA
AUGUSTO E.G.A.
MORTAL KOMBAT
JOSE LEZAMA TOVAR
AUGUSTO E.G.A.
ANGEL SORDO
LUIS NAVA
JORGE GONZALEZ GUZMAN
LUIS LEZAMA TOVAR
JAIME URIEL ACEVEDO
HOMERO RUIZ CASTILLO
CLUB V.L. EN UNION
MORTAL KOMBAT 2
CLUB V.L. EN UNIO
JESUS GARAVITO
AUGUSTO E.G.A.
ANGEL SORDO
NBA JAM
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
AUGUSTO E.G.A.
NBA LIVE 95
AUGUSTO E.G.A.
NBA SHOWDOWN
JOSE LEZAMA TOVAR
PILOT WINGS
CLUB V.L. EN UNION
AUGUSTO E.G.A.
PINK PANTER
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
PRIMAL RAGE
AUGUSTO E.G.A.
PRINCE OF PERSIA
CARLOS VALERIO R.
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
RAD RACE II
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
RETURN OF JEDI
JOSE LEZAMA TOVAR
ROAD R. DEATH
VALLEY RALLY
CLUB V.L. EN UNION
SAMURAI SHODOWN
LUIS NAVA
CARLOS VALERIO R.
CLUB V.L. EN UNION
AUGUSTO E.G.A.
SECRET OF MANA
DANIEL PAREDES ORTIZ
SLAM MASTERS
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
SPANKY'S QUEST
CLUB V.L. EN UNION
JOSE LEZAMA TOVAR

STAR FOX
CARLOS VALERIO R.
CLUB V.L. EN UNION
JESUS GARAVITO
WYX
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
AUGUSTO E.G.A.
STREET FIGHTER II TURBO
JOSE LEZAMA TOVAR
AUGUSTO E.G.A.
CLUB V.L. EN UNION
JUAN LIZARRAGA
LUIS NAVA
STUNT RACE FX
JOSE LEZAMA TOVAR
AUGUSTO E.G.A.
SUPER BOMBERMAN
AUGUSTO E.G.A.
SUPER CASTLEVANIA IV
CLUB V.L. EN UNION
SUPER COPA
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
SUPER DOUBLE DRAGON
CLUB V.L. EN UNION
SUPER EMPIRE STRIKES BACK
JOSE LEZAMA TOVAR
CLUB V.L. EN UNION
SUPER GHOULS'N GHOST
CLUB V.L. EN UNION
SUPER MARIO BROS. I
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
URIEL COTA URIETA
SUPER MARIO BROS. 2
CARMEN ROBLES REVELES
JESUS GARAVITO
SUPER MARIO BROS. 3
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
JUAN LIZARRAGA
SUPER MARIO KART
CLUB V.L. EN UNION
ANGEL SORDO
SUPER MARIO LAND 2
CLUB V.L. EN UNION
SUPER MARIO WORLD
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
JOSE LEZAMA TOVAR
CARLOS VALERIO R.
LUIS LEZAMA TOVAR
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
AUGUSTO E.G.A.
JUAN LIZARRAGA
SUPER METROID
JOSE LEZAMA TOVAR
CARLOS VALERIO R.
AUGUSTO E.G.A.
CLUB V.L. EN UNION
SUPER RETURN OF JEDI
AUGUSTO E.G.A.
SUPER STAR WARS
AUGUSTO E.G.A.
SUPER STREET FIGHTER
AUGUSTO E.G.A.
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
CARLOS VALERIO R.
LUIS NAVA

SUPER TURRICAN
CLUB V.L. EN UNION
JAIME URIEL ACEVEDO
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
TECMO SUPER BOWL
JOSE LEZAMA TOVAR
AUGUSTO E.G.A.
THE FLINTSTONES
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
THE GREAT CIRCUS HISTORY
CLUB V.L. EN UNION
THE JUNGLE BOOK
LUIS NAVA
THE LION KING
WYX
CLUB V.L. EN UNION
JESUS CARRILLO H.
THE LOST VIKINGS
CLUB V.L. EN UNION
TINY TOON ADVENTURES
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
TINY TOON B. B. LOOSE
AUGUSTO E.G.A.
CLUB V.L. EN UNION
JESUS CARRILLO H.
TMNT I
LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
WYX
TMNT IV
AUGUSTO E.G.A.
URIEL COTA URIETA
HOMERO RUIZ CASTILLO
JOSE LEZAMA TOVAR
CLUB V.L. EN UNION
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
JAVIER ROBLES REVELES
TOP GEAR 2
JORGE ROBLES REVELES
UNIRACERS
WYX
VIRTUAL BART
JESUS CARRILLO H.
VORTEX
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
AUGUSTO E.G.A.
WORLD HEROES
LUIS NAVA
WORLD HEROES 2
GRACIELA ROBLES REVELES
LUIS NAVA
X-MEN MUTANT APOCALIPSE
CARLOS VALERIO R.
AUGUSTO E.G.A.
YOSHI'S ISLAND
JOSE LEZAMA TOVAR
AUGUSTO E.G.A.
HIALIE
EMMANUEL CARRASCO
ZELDA 3
JAIME URIEL ACEVEDO
ANGEL SORDO
CARLOS VALERIO R.
CLUB V.L. EN UNION
AUGUSTO E.G.A.
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA

AGRADECEMOS EN ESTE NUMERO A:

ANTONIO ORTEGA MARTINEZ
CHRISTIAN MONTES RODRIGUEZ
MIGUEL SANTIAGO VILLAFUERTE
OMAR J. CABALLERO H.
JOSE ANTONIO CHACON G.
CARLOS VALERIO R.
J.G.P.Z.
ASDRUBAL HUARACHA
RICARDO D. ECHEGARAY JIMENEZ
JOSE GERARDO AGUILAR B.
JOEL ALEJANDRO AGUILAR B.
HUGO R. TAPIA GARZA
ANDREA RODRIGUEZ
EUNICE FRIAS BELTRAN
JAG
CESAR G. OCHOA CALVILLO
SEBASTIAN "PIT" DEL RINCON
VICTOR SORIANO CALATAYUD
MARIO F. VALENZUELA MORENO
BENJAMIN SALGADO PEREZ
ISRAEL ESPINOZA RAMIREZ
CAX
NAOLIN A. MOLINA E.
SANDRA MELENDEZ PEREZ
ADRIAN MILLAN NAVARRO
FELIX M. GUTIERREZ LOPEZ
NESTOR VICTORIA RAMOS
GEOVANI GALLARDO V.
JUAN DANIEL RUVALCABA L.
J.A.H.G.
RAUL E. MENDOZA GANADOS
CARLOS A. VALERIO RODRIGUEZ
JORGE ALVAREZ LOZANO
JORGE MANJARREZ
ARTURO URQUIZO VALDEZ
ERICK VICINO P. VENOM
JUAN ALFONSO FLORES G.
HECTOR FLORES R.
ROGER A. CAMARGO REYES
MARIO RUIZ SANCHEZ
IKER ARAMBURU N.
JOSE IVAN NAVA RUIZ
ANTONIO CISNEROS S.
ERICK ANDRADE C.
MARTIN GONZALO MUÑOZ A.
ART
ENRIQUE G. VALENCIA R.
RODRIGO ANGEL AVILES
AURELIO MEZA VALDEZ
JUAN J. CARRANZA SANDIN
JORGE A. CARRANZA SANDIN
RODRIGO LEYVA SALAZAR
JOSE DE J. LOZANO CARRILLO
DIEGO DELGADO JIMENEZ
ARMANDO PRECIADO PEREZ
CUAUHTEMOC NAVARRO
CLUB AIFA
KAX
RAFAEL T. LOAEZA RODRIGUEZ
EFREN CRUZ A.
QUIMERA
JOSE L. LEZAMA L. Y M.
LUIS A. MARTINEZ "WILL"
A. GARDEA ZAMBRANO
GASTON LEON ACEVEDO
MIGUEL A. CAMPILLO JORDAN
ARTURO GONZALEZ REJON
JUAN CARLOS SEGOVIA
LUIS ALFREDO S. AGUILAR
J. DANIEL CARQUEA RODRIGUEZ
TOMAS A. ARGANDAR FLORES
ALEX (DMAA)
STEVEN TYLER
FERNANDO GEOVAN DOMINGUEZ
JOSE L. DIAZ NAVARRO
CARLOS CARRASCO SANCHEZ
ERICK FALCON FLORES
JUAN C. DAMIAN E.
ENRIQUE MILANES M.
NESTOR JARDIEL SANCHEZ A.
IVAN G. HERNANDEZ QUIFERIA
ANDREY A. IRRA SALAZAR
PEDRO A. GONZALEZ REJON
CHRISTOPHER AYALA GUZMAN
ELEAZAR R. OLVERA MEZA
ATO
JOSE R. PORTALES L.
ARIEL BALDENEGRO CENTENO
JUAN F. BALDENEGRO CENTENO
JOSE MOCTEZUMA VELAZQUEZ
JOSUE BALMORI MORALES
ADRIAN GUEL X
JULIO GRACIA
F. LEONEL ROMERO V.
BRENDA B.H.G.
JESUS E. DE LA GARZA D.
JUAN P. MUÑOZ PACHECO
JOSE DANIEL RIZO
ARTURO ESPINOZA GONZALEZ
ALEJANDRO VEGA URBAN
CURIEL
RENEGADO
ENRIQUE BLOUNDETTE M.
DAMAGE
MARIO A. GUERRA MANRIQUEZ
EL CONDE DEL LINCE ROJO
GABRIEL FAJARDO MADRIGAL
BULLO
GERARDO MORENO DURAN
KEN
EL CLUB SIN NOMBRE
ANGEL SORDO
RAFAEL DIAZ HINOJOSA
FRANCISCO DOMINGUEZ G.
BIT
GABRIEL PRIETO HERNANDEZ
KAX
JORGE A. GARCIA LOPEZ
HERIBERTO CASTRO C.
EL GUILE
ISRAEL E. CAMARGO SOLIS
FELIPE A. DOMINGUEZ ALCOCER
MARIO E. GRANILLO V.M.
GUILLERMO A. FLORES FLORES
JOEL OMAR FELIX ESCOBAR
ANTONIO MARTINEZ V.
COMMAND STORM
CRISTINA VILLALOBOS A.
DANIEL MENDOZA VILLA
GAB
RICARDO VELAZQUEZ M.
CARLOS A. VALERIO RODRIGUEZ
ENRIQUE ESQUEDA PANTOJA
VICTOR H. ESCALONA GOMEZ
IGNACIO MOLINA MARQUEZ
LUCKY
IVAN GIL PIÑERO
THNDER WARRIOR
SKY DRAGON
EDGAR E. POLANCO
CARLOS A. REVELES ARREDONDO
LUIS ALBERTO GOMEZ B.
RODRIGO DE LA MORA
VICTOR J. FELIX CAMPOS
GABRIEL NIÑO RODRIGUEZ
LUIS D. MARTINEZ A.
LOS 3 ALEGRES COMPADRES
JORGE L. CAMACHO VALDEZ
CARLOS A. CAMACHO VALDEZ
RAMIRO GOMEZ P.
SERGIO E. VIVANCO DIAZ
CHRISTIAN MOLINA GALVAN
JOSE A. GARCIA LOPEZ
MARIO REYES LUNA
JOSE L. ROMAN S.
EDUARDO GONZALEZ RAMIREZ
ALEJANDRO O. RAMIREZ ROBLES
BULLO
FRANCISCO J. MARTINEZ L.
GUADALUPE DEL P. LOPEZ V.
MIGUEL LARA
JUAN M. ZAMUDIO LUJAN
ULISES FONTANES A.
JOEL O. FELIZ ESCOBAR
ALEJANDRO HERNANDEZ CASTRO
CARLOS E. AGUILERA MIRANDA
JAIME ALBERTO GARCIA VAZQUEZ
REF
ULTRA BOY
GUSTAVO CHAVARO PALOMO
ALEJANDRO ALDANA DAVALOS
JULIO C. SANCHEZ VELAZQUEZ
EDGAR E. POLANCO
DANIEL I. PAREDES ORTIZ
FELIPE MORALES CEDILLO
OSCAR GARCIA
LOS MACUARROS
DANIEL MALDONADO SANCHEZ
GUILLERMO LEGORRETA ANDRADE
AUGUSTO JAPHET AVILA U.
GERARDO PEREZ
HERNAN JUAREZ IBAÑEZ
872.T26 THE JUGGLER
JUAN M. DEL REAL
LUIS A. CASTILLO VEGA
RICARDO CABELLO BAUTISTA
ASDRUBAL HUARACHA
RICARDO D. ECHEGARAY JIMENEZ
JOSE GERARDO AGUILAR B.
JOEL ALEJANDRO AGUILAR B.
HUGO R. TAPIA GARZA

CONTESTAMOS EN ESTE NUMERO A:

LUIS DELGADO CHAVEZ
WEB
DAVID AVILA GONZALEZ
PHANTOM
CESAR OMAR NAVA F.
ACG
BEEDO
GABRIEL ALEXANDER DOMINGUEZ
FULGORE U64
MIGUEL A. REGALADO B.
JOSE A. DE JESUS CAMARA Z.
SANTIAGO A. CONTRERAS LOPEZ
ALBERTO RAMIREZ TORRES
MARCO A. RIOS GONZALEZ
SALVADOR MARTINEZ GARCIA
HIALIE
OSCAR J. ROSALES RAMIREZ

COLABORARON EN ESTE NUMERO:

MANUEL A. REYES GONZALEZ
FRANCISCO AMIN REVELES
EDER J. QUINTERO MORALES
G.J. COMBO
SKETCH
BIT
QUIMERA
JORGE I. SERGIO M.
LUIS A. MORENO SOSA
AXP
AXEL
ERNESTO GARCIA FLORES
ERNESTO CERVANTES ALMAGUER
ANDRES VILLALBA PALAM

PARTICIPARON EN EL "TEMA DEL MES":

ALBERTO COVARRUBIAS
ARGENIS BASTIDA C.
NEFI GONZALEZ MEZA
JULIO C. TOLEDO LUNA
ALAN H. ESCAMILLA RODRIGUEZ

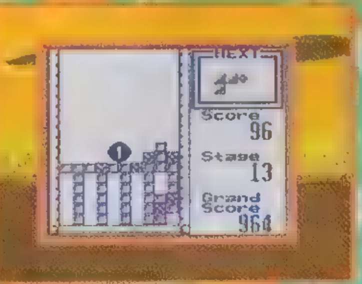
COLABORACION ESPECIAL:

NATHALIE DE MARCE
FABRICE V. CONNEHAYE
PAUL JURADO
AUGUSTO E.G.A.

GAME VISTAZO A: TETRIS BLAST

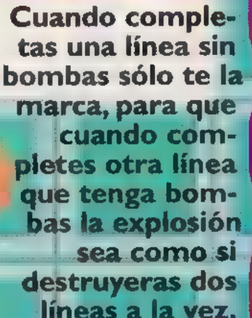


Ahora Nintendo lanzó una nueva versión de uno de los juegos más famosos del mundo: TETRIS, pero le han inyectado [redacted] vida al concepto combinándolo con otro juego que ya tiene tiempo que salió en Japón y se llama Bombliss. Este juego utiliza las ventajas del Super Game Boy y además pueden jugar entre dos linkeando dos Game Boys. El juego cuenta con tres modos de juego, pero antes analicemos la forma de jugar Tetris Blast.



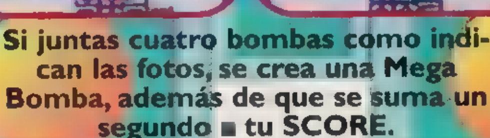
Como te darás cuenta, todas las piezas cuentan con, cuando menos, una bomba (que son esos puntos rojos) y para detonarlas hay que completar la línea donde se encuentran, la explosión es a lo ancho (salvo casos especiales que aclaramos más adelante).





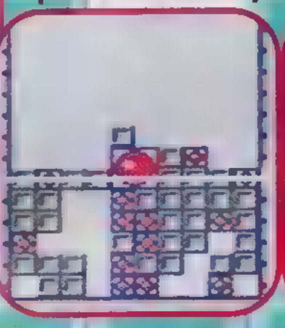
Cuando completas una línea sin bombas sólo te la marca, para que cuando completes otra línea que tenga bombas la explosión sea como si destruyeras dos líneas a la vez.



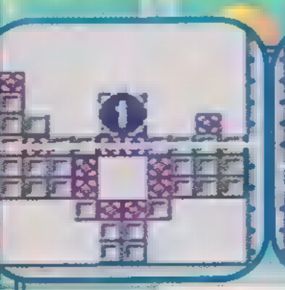


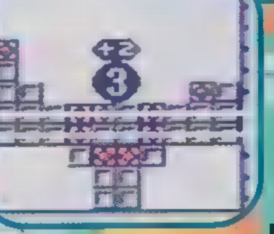
Si juntas cuatro bombas como indican las fotos, se crea una Mega Bomba, además de que se suma un segundo [redacted] tu SCORE.

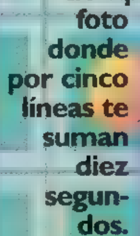
Las Mega Bombas detonan al completar cualquiera de las líneas donde se ubica y su explosión abarca 4 bloques a los lados y tres abajo y arriba.





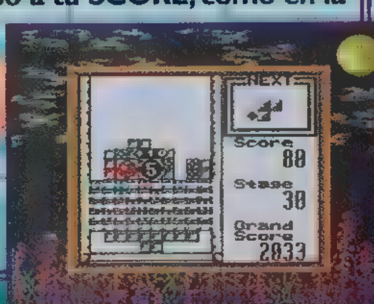


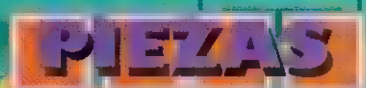




Si ejecutas jugadas en cadena (desapareces una línea para que después se completen otras) obtienes segundos de tiempo como premio, chécate en las fotos cómo te suman dos segundos a tu SCORE.

Pero también puedes hacer jugadas de varias líneas a la vez, para sumar tiempo a tu SCORE, como en la foto donde por cinco líneas te suman diez segundos.

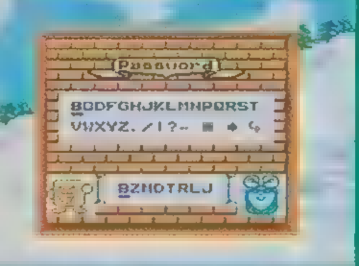




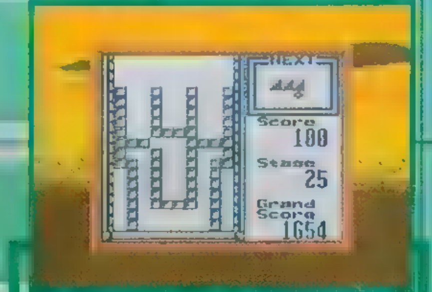


Estos son los tipos de piezas donde están las típicas del Tetris y le agregaron algunas nuevas con ■ respectivas variaciones por la ubicación de la bomba en la pieza.

CONTEST



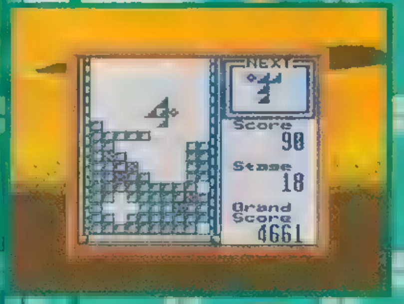
Este modo del juego cuenta con la opción de Password, para que puedas comenzar el juego en el nivel en el que te quedaste sin tener que recorrer todo.



El marcador de SCORE es como un contador de tiempo y el objetivo del juego es desaparecer todos los bloques y bombas de la pantalla antes de que el tiempo se termine, al lograrlo el tiempo que te sobra se acumula en el Grand Score.

Conforme vas avanzando en el juego, los bloques que están al comenzar la escena, están acomodados de formas más complejas y la velocidad del juego aumenta.

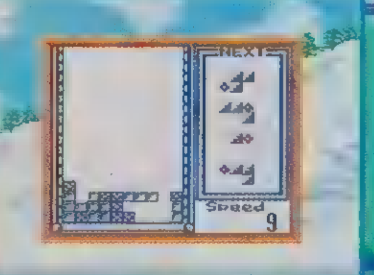




Ya son pocos los juegos que tienen el reto de una segunda vuelta, o sea que al terminarlo comiences de nuevo con una dificultad mayor. Tetris Blast tiene esta cualidad ya que cuenta con 50 niveles, pero ahí no termina la cosa, ya que después de ver el final, te da un password para comenzar en lo que sería la segunda vuelta donde comienzan a salir nuevos tipos de piezas que aumentan el reto del juego.

TETRA significa cuatro por eso en el Tetris original las piezas sólo eran de 4 cuadros. Ahora ya se generalizó el nombre para este tipo de juegos.

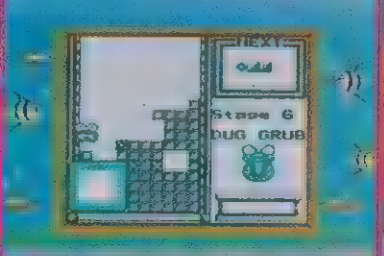
TRAINING



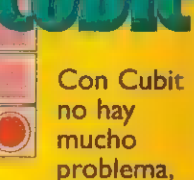
Este modo de juego es tan solo para entrenarte, lo curioso es que te dejan ver las siguientes 4 piezas que van a salir en lugar de sólo una. Algo que sentirás de inmediato en este juego ■ la movilidad (que es muy similar al Tetris 2), pero aquí tienes mayor margen de error, ya que no importa que la pieza haya tocado fondo, tienes un instante donde puedes cambiar la pieza de lugar o darle un giro de última decisión, e incluso, colocarla en aquel hueco imposible.

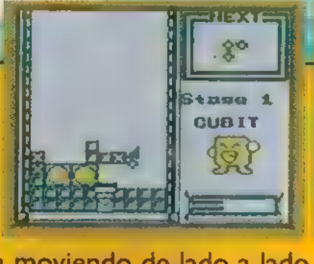
FIGHT

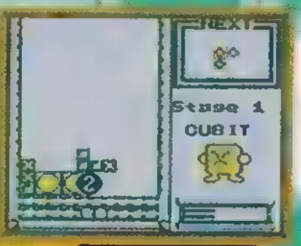
En este modo de juego, el objetivo es alcanzar al enemigo con las explosiones que provocas al completar las líneas, pero hay ocho diferentes enemigos con distintas cualidades, por lo cual tienes que adecuar tu estrategia dependiendo del enemigo al que te enfrentes.



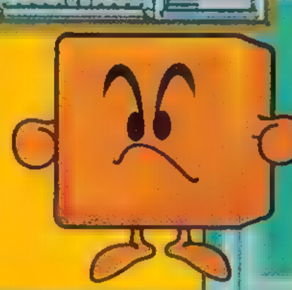
cubit



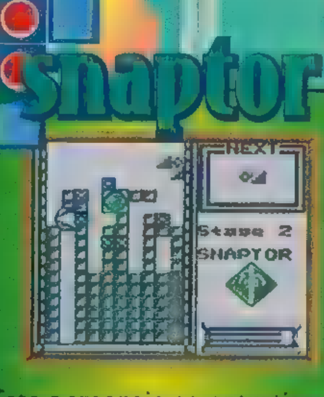




Con Cubit no hay mucho problema, ya que se la pasa moviendo de lado a lado siguiendo el contorno de las piezas y cuando está en la base de la pantalla comienza a agregar líneas, por cierto, esto lo hacen todos los demás enemigos y lo mejor es colocarles una pieza en ese momento para completar las líneas que va agregando y bajarle energía al enemigo.



snaptor

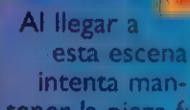


Este personaje se entretiene comiendo las bombas pequeñas; por un lado está bien, para acumular líneas sin bombas y crear explosiones más grandes, pero por el otro lado imagínate cuando estás a punto de juntar una Mega Bomba y llega Snaptor a comerse una de las bombas.

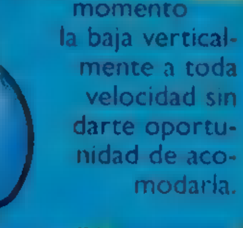


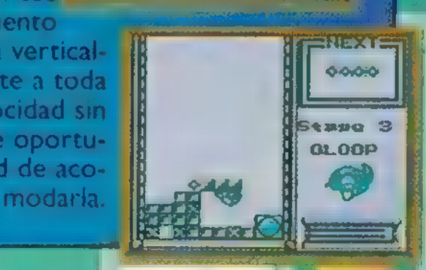


gloop

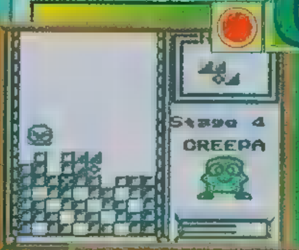


Al llegar a esta escena intenta mantener la pieza fuera del alcance de Gloop, porque si la toca, en ese momento la baja verticalmente a toda velocidad sin darte oportunidad de acomodarla.





creepa



Este enemigo se la pasa agregando pequeños bloques que obviamente te estorban para armar tus jugadas, por lo tanto lo mejor es no tardarte mucho en ejecutarlas o se te acumulan los bloques que este enemigo va dejando.

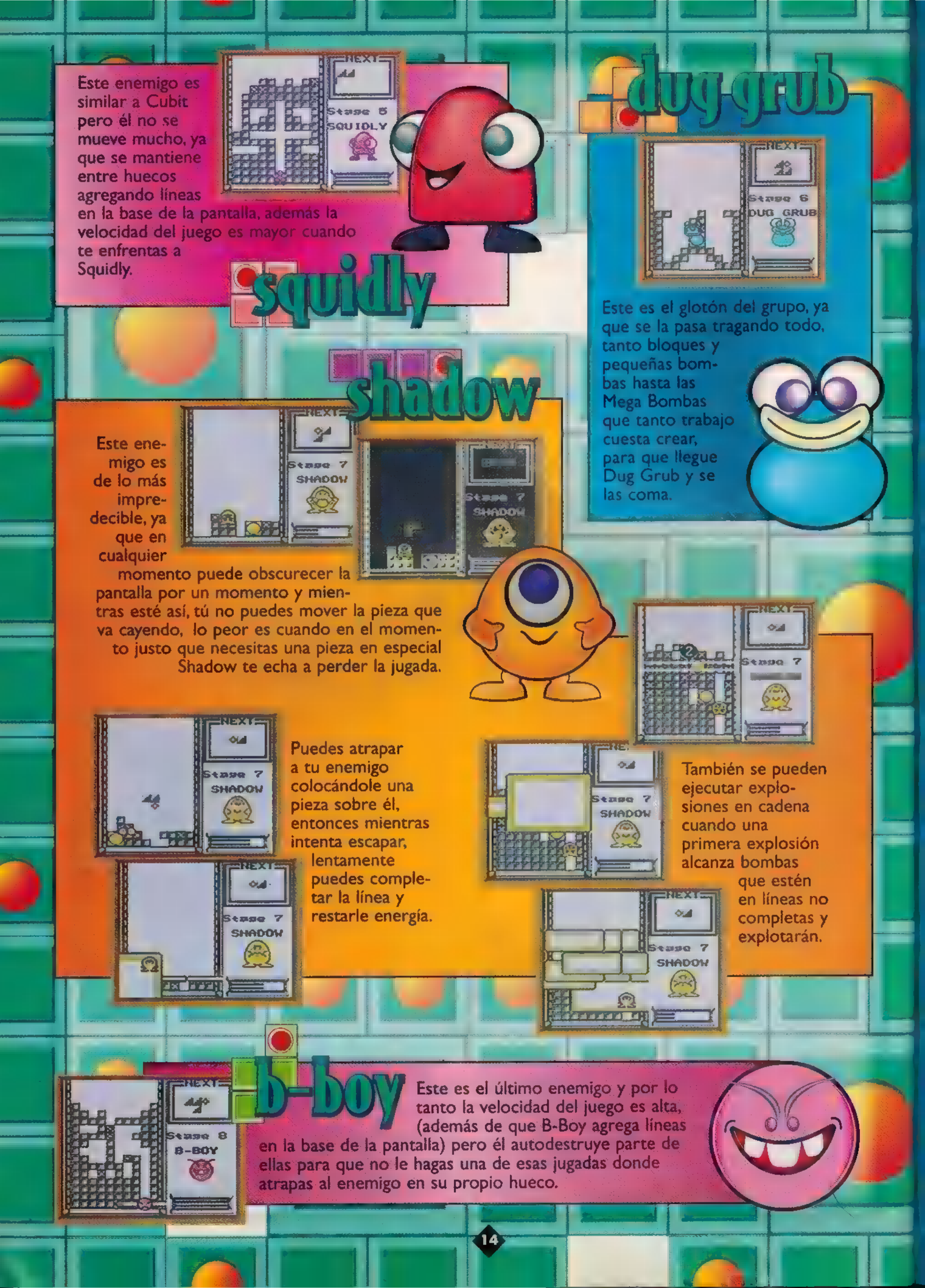




*En la pantalla de selección de uno o dos jugadores presiona el botón **B** cinco veces y luego presiona **Start** para que en lugar del modo **Fight** aparezca **Fight 2** que es más difícil.*







squidly

Este enemigo es similar a Cubit pero él no se mueve mucho, ya que se mantiene entre huecos agregando líneas en la base de la pantalla, además la velocidad del juego es mayor cuando te enfrentas a Squidly.

dug grub

Este es el glotón del grupo, ya que se la pasa tragando todo, tanto bloques y pequeñas bombas hasta las Mega Bombas que tanto trabajo cuesta crear, para que llegue Dug Grub y se las coma.

shadow

Este enemigo es de lo más impredecible, ya que en cualquier momento puede obscurecer la pantalla por un momento y mientras esté así, tú no puedes mover la pieza que va cayendo, lo peor es cuando en el momento justo que necesitas una pieza en especial Shadow te echa a perder la jugada.

Puedes atrapar a tu enemigo colocándole una pieza sobre él, entonces mientras intenta escapar, lentamente puedes completar la línea y restarle energía.

También se pueden ejecutar explosiones en cadena cuando una primera explosión alcanza bombas que estén en líneas no completas y explotarán.

b-boy

Este es el último enemigo y por lo tanto la velocidad del juego es alta, (además de que B-Boy agrega líneas en la base de la pantalla) pero él autodestruye parte de ellas para que no le hagas una de esas jugadas donde atrapas al enemigo en su propio hueco.



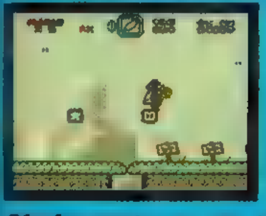
093 EARTH WORM JIM 2

¿Cómo se logra para que al final del nivel "Villi People" no aparezca Jim (como se ve en la foto), otras cosas que pueden pasar es que al terminar Jim no arroje el Yunque. Tal como te puedes imaginar esto es un bug y se realiza al final de esta escena pero para responder a este reto dinos cómo se logra hacerlo.

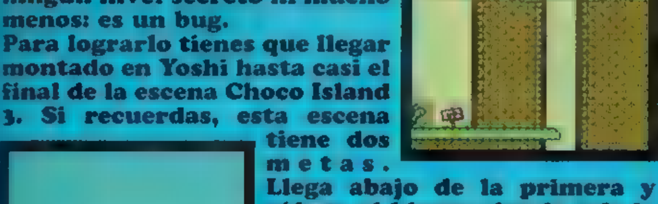


RESPUESTA AL RETO DE MARZO

091 YOSHI'S ISLAND







Obviamente no se trataba de ningún nivel secreto ni mucho menos: es un bug.
Para lograrlo tienes que llegar montado en Yoshi hasta casi el final de la escena Choco Island 3. Si recuerdas, esta escena tiene dos metas. Llega abajo de la primera y súbete al bloque donde sale la planta (sin sacarla) que te ayuda a llegar a arriba. Ahora brinca y al llegar a lo más alto de tu salto, brinca de Yoshi para llegar a la meta. Es importante que el scroll esté hasta abajo. Ahora verás que Mario se queda hasta arriba de la pantalla y que empiezan a salir cosas raras.

Reto enviado por: Miguel Angel Carrión Mayo

CONTESTARON ESTE RETO:

LUIS G. VIVES D.
DARIO A. CORDOVA AVILA
JOSE H. MENA BARAJAS
JAIME ALEJANDRO G. MENDOZA
VIRIDIANA MALDONADO
ANDRES MORA



Visita a

Como ya dijimos en nuestro número anterior [redacted] nos ocurrió darnos una vuelta por Vancouver para visitar Digipen, ya que andábamos por ahí... nos fuimos de "Shopping" y también aprovechamos para visitar a Electronics Arts, una importante compañía desarrolladora de "Software" (juegos) para diferentes sistemas incluyendo computadoras PC. Ellos están trabajando ya en un juego de Soccer para el Nintendo 64, este juego como te has de imaginar es la continuación de su famosísima y exitosa serie "FIFA Soccer".

ELECTRONIC ARTS®

¿Y qué hay [redacted] Electronics Arts?

Bueno, hay juegos, hay gente y hay muebles, como en toda oficina. (Tú perdonarás, somos malos comediantes pero es algo que está en nuestros genes, así que no podemos evitarlo). Para empezar hay que mencionar que Electronic Arts es una compañía muy grande, ya dijimos que hacen una gran cantidad de juegos para muchos sistemas; son tantos los juegos que ellos hacen, que muchas veces no los comercializan; algunas de las compañías que se encargan de vender los juegos de Electronics Arts son Black Pearl Soft, THQ y Ocean por mencionar algunas, así que no será raro que tú juegues algún título de las compañías arriba mencionadas y en la pantalla del título veas "© 19xx Electronics Arts".

Road Rash de GB y Theme Park de SNES son dos juegos que [redacted] programados por Electronics Arts pero serán comercializados por Ocean de América.

EA es una compañía muy grande (sí, ya lo dijimos anteriormente pero es que ahora vamos a otro punto, perdona nuestra falta de imaginación), tanto así que las oficinas de Vancouver no son las únicas (y eso que no son nada chicas), también tiene oficinas en California, Inglaterra y Japón donde también se desarrollan juegos. Y así como Nintendo tiene [redacted] Rare y Acclaim tiene a Iguana, EA tiene un famoso equipo de desarrollo Europeo de nombre "Bullfrog"; esta compañía ha hecho juegos populares para PC como Theme Park (Ahora a punto de aparecer en el SNES) o Theme Hospital. Otra compañía que pertenece a EA es Origin pero para los jugadores de los sistemas de Nintendo no es muy conocida.

Dentro de las oficinas de Vancouver, EA cuenta con una gran cantidad de laboratorios especializados, ya sea de audio como el que se ve en la foto, de Render donde tienen bastantes máquinas SG y de











Motion Capture donde se graban los movimientos humanos para después ser incluidos en un juego (más adelante hablaremos al respecto).
Pero eso no es todo, dentro de Electronics Arts de Vancouver hay muchos equipos especializados en desarrollo de juegos con nombres clave, nosotros le dimos una vuelta a uno muy importante y nos referimos al equipo "Extended Play Productions", ellos han sido los responsables de todos los FIFA Soccer que han salido para el SNES, GB y próximamente el Nintendo 64. Una cosa interesante que nos comentaron es que gracias a todas las versiones que han hecho de FIFA, ellos están seguros que cada juego está mejor programado y por ende se juega mucho mejor que el predecesor.





Aquí tuvimos la oportunidad de charlar con algunos de los programadores de este equipo quienes nos comentaron a grandes rasgos cómo crean las versiones de FIFA para los diferentes formatos; para empezar nos dijeron que para FIFA 96 ellos contaron con la ayuda de jugadores profesionales de Soccer de EU y Canadá, de los cuales grabaron sus movimientos mediante el método de "Motion Capture" para la animación del juego, obteniendo así, esqueletos que pudieron ser tratados con computadoras Silicon Graphics (si recuerdas, en nuestro análisis de FIFA 96 en el número anterior se comentó esto).
Dentro del equipo de Extended Play fuimos a platicar con John Rex, él es el experto en el uso de sistemas 3-D y llegó a EA hace dos años para trabajar solamente en "demos", pero debido al gran auge que tiene la animación 3-D en los juegos y con la próxima salida del FIFA para el Nintendo 64, su trabajo ha aumentado. El nos comentó que su trabajo por el momento es crear los esqueletos de los jugadores que son capturados mediante el "Motion Capture" y que luego puedan ponerles texturas para así crear las animaciones que después serán pasadas para los diferentes juegos de FIFA, no es ningún secreto que estas animaciones serán utilizadas para el FIFA 97 y seguramente su trabajo se cargará más cuando empiece la realización "en serio" de la versión FIFA para el N64 (si no es que utilizarán los mismos modelos, cosa que no es muy difícil).
Al seguir con nuestro recorrido por EA llegamos al estudio de "Motion



Capture" donde se encontraban trabajando en la captura de movimientos para un juego de Basquetball (¿NBA 97?), ahí nos pudimos dar cuenta

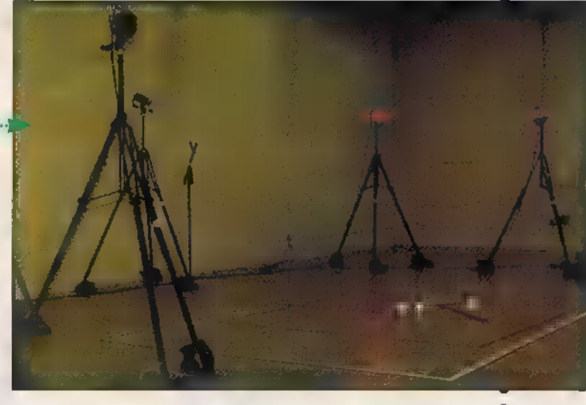


que ellos trabajan con un sistema de captura de movimientos diferente al de otras compañías (Acclaim o Angel Studios por mencionar algunas) donde los datos de los movimientos son leídos mediante sensores alámbricos que se le colocan a la persona; este método es bueno, pero resulta un poco incómodo para las personas a capturar. El método de captura que utiliza EA es llamado "Optical Motion Capture" y es más sencillo... tanto, que nos invitaron a participar en él.

Ya que estabamos muy interesados en la onda del "Motion Capture", Keith Dundas (nuestro gran amigo de EA), nos invitó para que participaramos en el proceso de la programación de videojuegos y así pudiéramos saber más acerca de esto. El problema es que para realizarlo uno debe vestir con ropa negra un poco entallada, y como dos de nosotros dábamos "pena ajena" y el otro se veía bastante chistoso, decidimos escoger al que no causará sentimientos de lástima cuando lo vieras.....

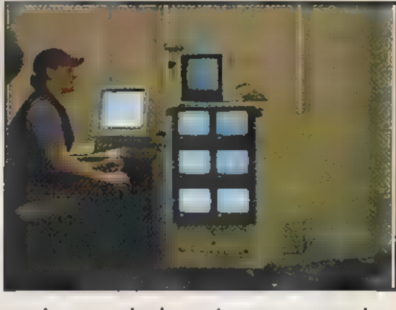


Ahora veamos a grandes rasgos cómo funciona esto: primero que nada tenemos 6 cámaras las cuales tienen una especie de "luz negra", esta luz hará que la cámara no registre objetos de color obscuro (por eso el color) en una área determinada por el ángulo en el que estén ubicadas las cámaras. Ahora, las cámaras sólo podrán captar objetos tratados con material reflejante que en este caso son las esferas que le son colocadas a la persona que va a ser capturada (jo, jo, jo), aquí podemos ver cómo le son colocados estos puntos que podrán reconocer las cámaras ya que éstos tienen un efecto especial al ser iluminados (checa cómo se ven al ser iluminados por el flash de nuestra cámara) lo que las hace resaltar. Los lugares en los que tienen que ser colocados estos puntos son: cabeza (3), hombros (2), pecho (1), espalda (1), codos (2), muñecas (4), cadera (2), rodillas (2) y piés (4). Con estos puntos la computadora podrá recrear una figura humana en movimiento a base de líneas.

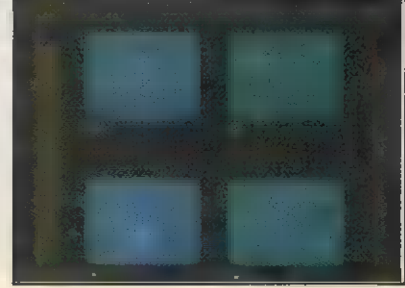


Una vez que se tiene al individuo en cuestión señalado por completo, (je, je, je) se procede a grabar sus movimientos con un equipo especial, como podrás ver en la primera foto tenemos a nuestro editor recordando sus tiempos de deportista tratando de meter la pelota en el aro (sólo que cuando él era joven lo hacían con la cadera y el aro estaba vertical), en la segunda foto tenemos el equipo que se utiliza para este fin, observa cómo hay 6 pantallas donde se checa individualmente cada una de las cámaras y en la tercera foto tenemos lo que están registrando estas cámaras, si te fijas detenidamente podrás observar que sólo son visibles los puntos.





Una vez que se graba la rutina, los datos "en bruto" se pasan

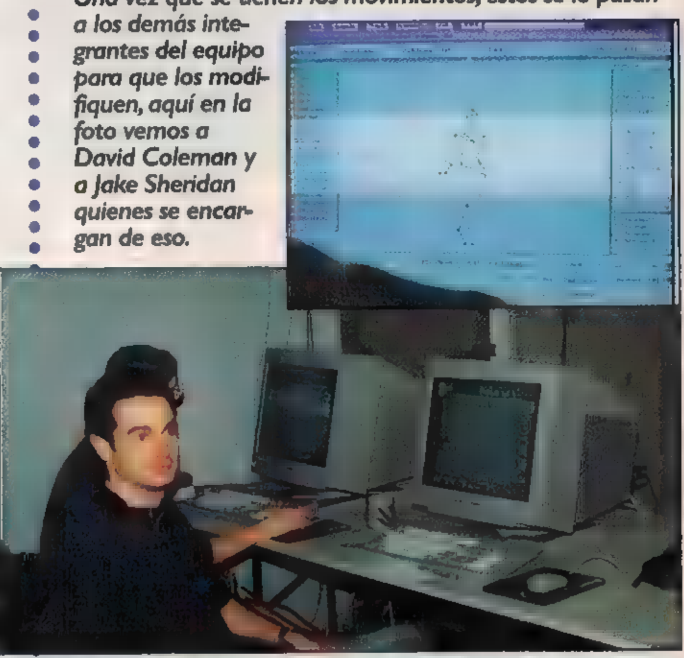


Un detalle interesante de esta técnica de captura, es que permite obtener de una forma rápida y precisa los datos de los movimientos del cuerpo humano, tanto así que en Japón se está trabajando en un juego prototipo de realidad virtual que tiene el nombre provisional de "Virtual Fly". Aquí se supone que tú eres un avión y como [redacted] otros juegos de Realidad Virtual, tienes un casco con un visor, la acción la podrás controlar mediante el movimiento de manos y piernas utilizando este sistema de lectura de movimientos.

Aquí [redacted] a Demian Gordon colocándole las esferas [redacted] Gus, él maneja el equipo "Motion Analisys" (Hablamos de Demian, Gus con problemas prende el SNES). El es el líder del equipo que logra el "Optical Motion Capture".

a lo que sería la "depuración" del Motion Track, esto quiere decir que [redacted] los puntos se les asignarán los valores correspondientes, así se definirá cuál pertenece al codo, a la cabeza, a las rodillas, etc.; con esto la máquina creará una figura humana a base de líneas y con los datos de los puntos les dará movimiento. Si fuiste observador en las anteriores fotos, te pudiste dar cuenta que a los cuates de EA se les olvidó ponerle los puntos de la cadera a Gus, por lo tanto no fueron registrados y al ser dibujada la figura, pues salió sin cadera como se alcanza a ver en la foto chica; ellos nos comentaron que gracias [redacted] esta técnica, éste no era un error muy severo, pues fácilmente le podrían indicar un par de puntos al programa y el problema quedaría resuelto. Ya que se tiene esta figura lista se le envia [redacted] John Rex, quien se encargará de darle forma, aplicarle textura y Renderearla, así que no será difícil ver los estéticos movimientos de Gus en algún juego de EA.

Y bien, después de una muy divertida tarde, terminó nuestra visita a EA. Como conclusión sacamos que esta compañía está a la vanguardia y tiene la experiencia necesaria para la forma de programación que requiere el Nintendo 64 y que además está utilizando esta técnica (por el momento) para sus juegos de la serie EA Sports para el SNES los cuales son bastante buenos, por lo tanto no nos queda mas que esperar para conocer la línea del 97... y lo que viene para el N64.



Una vez que se tienen los movimientos, estos se le pasan a los demás integrantes del equipo para que los modifiquen, aquí en la foto vemos a David Coleman y a Jake Sheridan quienes se encargan de eso.

Definitivamente es mucho más productivo EA en su departamento de EA Sports que como Electronic Arts y para muestra basta un botón:

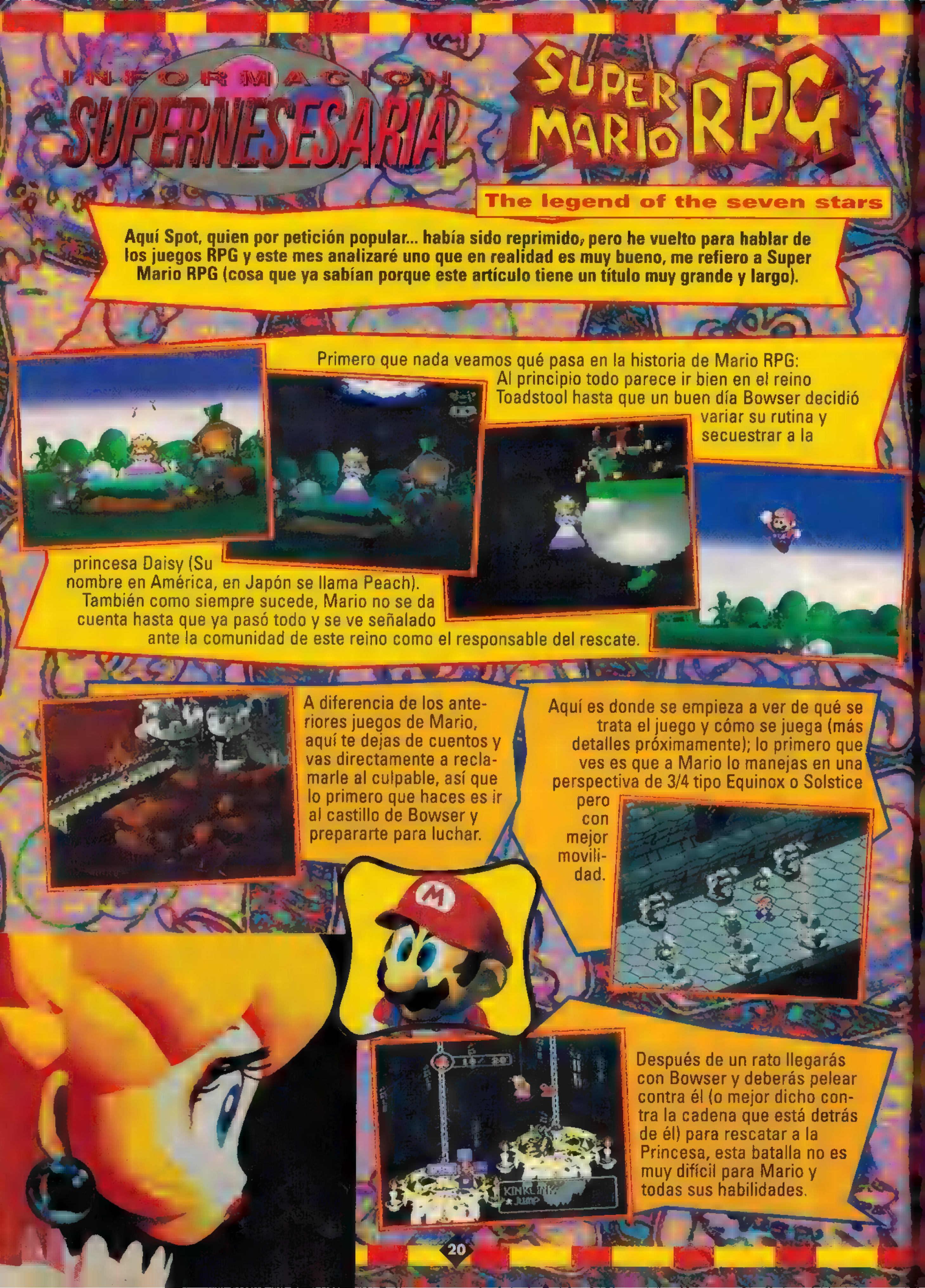
Como Electronic Arts sólo han lanzado 9 juegos que son:

B.O.B. (SNES)
Desert Strike (SNES)
Jungle Strike (SNES)
Michael Jordan in Chaos in the Windy City (SNES)
Rampart (SNES)
Shaq Fu (SNES)
The Immortal (NES)

Pero como EA Sports han sacado 21 juegos que son:

Bill Walsh College Football (SNES)
Bulls Vs. Blazers and the NBA Playoffs (SNES)
FIFA International Soccer (SNES)
FIFA 96 (SNES)
John Madden´s Football (SNES)
John Madden Football 93 (SNES)
Madden NFL 94 (SNES)
Madden NFL 95 (SNES)
Madden NFL 96 (SNES)
MLBPA Baseball (SNES)
NBA Live 95 (SNES)
NBA Live 96 (SNES)
NBA Showdown (SNES)
NHLPA Hockey 93 (SNES)
NHL 94 (SNES)
NHL 95 (SNES)
NHL 96 (SNES)
PGA Tour Golf (SNES)
Jordan Vs. Bird (GB)
Skate or Die: Tour de Trash (GB)
Skate or Die 2 (NES)

Como te podrás dar cuenta ellos han hecho juegos prácticamente de todas las organizaciones deportivas de los EU. Otros juegos de sus serie EA Sports también los podrás encontrar pero comercializados por Black Pearl Soft y THQ.



INFORMACIÓN SUPERNESESARIA

SUPER MARIO RPG

The legend of the seven stars

Aquí Spot, quien por petición popular... había sido reprimido, pero he vuelto para hablar de los juegos RPG y este mes analizaré uno que en realidad es muy bueno, me refiero a Super Mario RPG (cosa que ya sabían porque este artículo tiene un título muy grande y largo).

Primero que nada veamos qué pasa en la historia de Mario RPG: Al principio todo parece ir bien en el reino Toadstool hasta que un buen día Bowser decidió variar su rutina y secuestrar a la princesa Daisy (Su nombre en América, en Japón se llama Peach). También como siempre sucede, Mario no se da cuenta hasta que ya pasó todo y se ve señalado ante la comunidad de este reino como el responsable del rescate.

A diferencia de los anteriores juegos de Mario, aquí te dejas de cuentos y vas directamente a reclamarle al culpable, así que lo primero que haces es ir al castillo de Bowser y prepararte para luchar.

Aquí es donde se empieza a ver de qué se trata el juego y cómo se juega (más detalles próximamente); lo primero que ves es que a Mario lo manejas en una perspectiva de 3/4 tipo Equinox o Solstice pero con mejor movilidad.

Después de un rato llegarás con Bowser y deberás pelear contra él (o mejor dicho contra la cadena que está detrás de él) para rescatar a la Princesa, esta batalla no es muy difícil para Mario y todas sus habilidades.



Cuando hayas vencido a Bowser algo extraño pasa, una gran espada rodeada de estrellas cae del cielo y se clava precisamente en el castillo de Bowser, Mario vuela por los aires y va a caer en su casa. Si vas y regresas después para ver que pasó con la Princesa te enterarás que esta espada ha reclamado el castillo a nombre de la "Smithy Gang", lo que en realidad son problemas mayores pues ni la princesa, ni Bowser y ahora ni el castillo están bajo tu control.

Bueno, así es como empieza este juego, al principio todo parecía bien pero cambió muy repentinamente pues al iniciar tenías una ligera idea de dónde estaba la princesa, pero ahora ni eso. Este título une dos estilos de juego, el RPG (que es lo que predomina) y la aventura. A continuación hablaremos un poco de las cosas que encontraremos en este juego.

Al empezar podrás escoger uno de los cuatro archivos disponibles que tiene el juego, también podrás elegir el tipo de audio y poner tu nombre como en otros juegos de este estilo, esto te permitirá, ya sea prestárselo a tus amigos o experimentar algunas cosas nuevas.

Conforme vas avanzando te encuentras con algunas cajas con una estrella en ellas, al saltar ahí podrás salvar tu juego. Estas cajas las puedes encontrar en varios puntos del juego, lo que te permitirá salvar continuamente. Para recuperar tu energía podrás quedarte a dormir en los famosos "Inns" no sin antes pagar una módica cantidad de dinero.

Este juego no es como el típico RPG donde tú escoges una magia o ataque y te quedas viendo cómo la ejecuta tu personaje; aquí la gran mayoría de movimientos requieren de una interacción entre el juego y tú.

Por ejemplo, algunas veces al indicarle al juego una magia, te pedirá que hagas ciertas cosas, ya sea presionar un botón repetidamente, una secuencia o mantenerlo presionado como en el ejemplo de la foto, entre mejor hagas lo que te pide el juego será mayor el daño que causes a un enemigo.



Aún al atacar con armas, también interactúas con el juego, por ejemplo: si atacas a alguien y no presionas nada, le causarás un daño normal, pero si al estarlo golpeando presionas un botón, el daño será mayor. Dependiendo el personaje y el arma que use, varía el momento en el que debes presionar el botón.



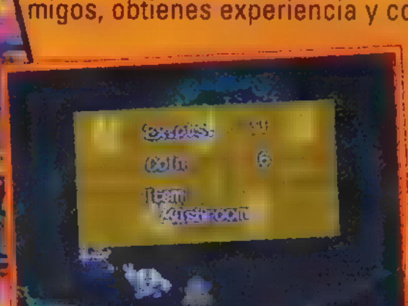




Para empezar, tú podrás manejar a Mario y moverlo por diferentes cuartos, ciudades, grutas, etc. A diferencia de otros RPG's aquí sí puedes ver a los enemigos y por lo tanto puedes decidir si peleas contra ellos o no; si deseas pelear entrarás a una pantalla en la que estás frente a los enemigos, dependiendo el botón que presiones será la opción que escojas, esto es muy sencillo y fácil de aprender.

Al igual que los juegos de aventuras de Mario, el mundo de Mario RPG está dividido en pequeñas zonas y cuando terminas una escena puedes avanzar a otra por un camino que se abre. ¿También existirán los Warps?.

Como en todo RPG al eliminar a un grupo de enemigos, obtienes experiencia y con esta experiencia tú vas subiendo de nivel; pero no sólo obtienes eso al destruirlos, pues también ocasionalmente recibes algunos items de regalo.





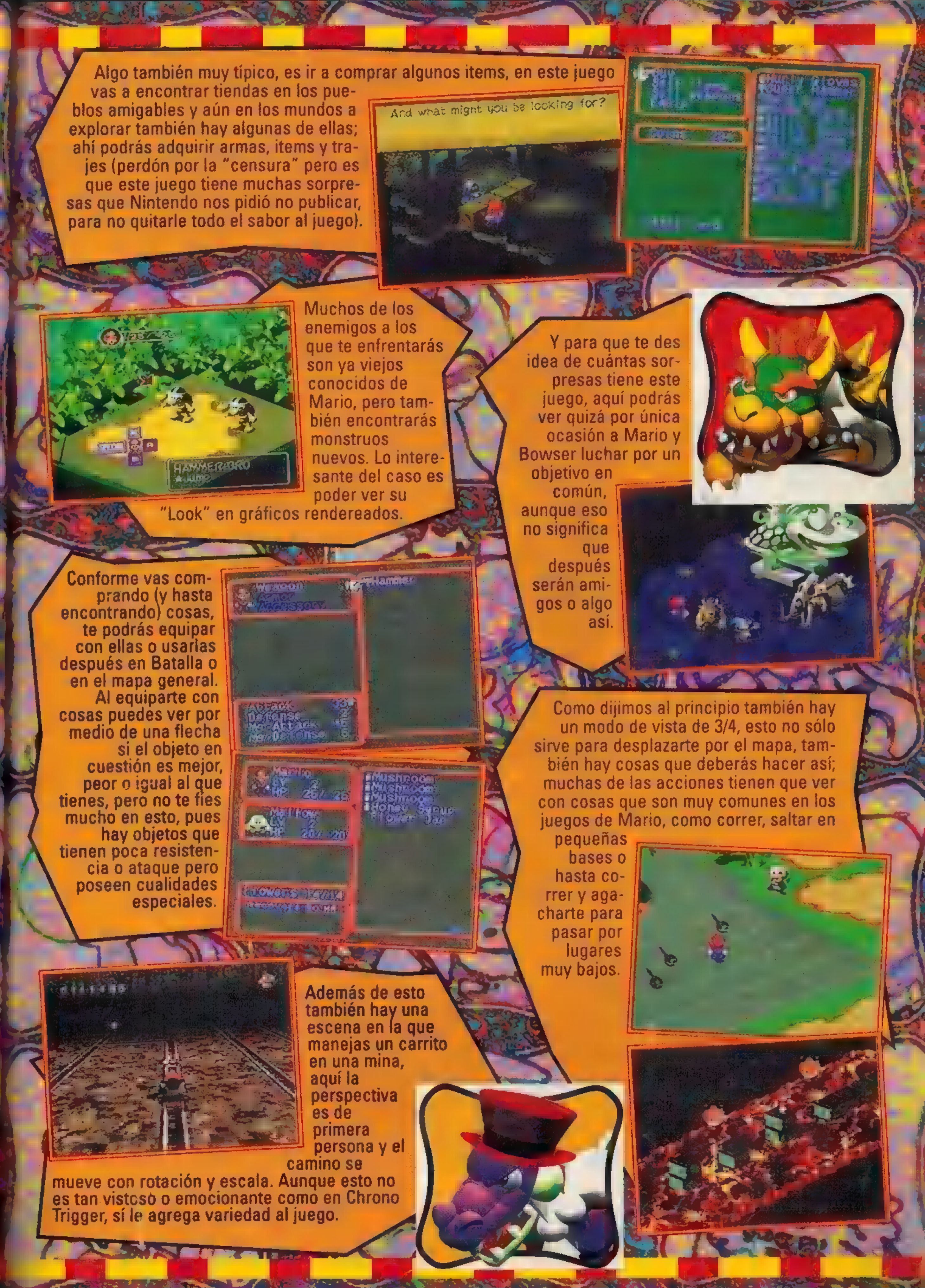
En otros juegos del género, cuando tú subes de nivel sólo te avisan y ya, pero aquí entras a una pantalla especial donde además de "avisarte" te muestran tus Status, te avisan si aprendes una magia nueva y obtienes un regalito.



Conforme vas avanzando te vas encontrando con muchos personajes que persiguen los mismos fines que tú, así que lo que siempre sucede en estos casos, lo mejor es unir fuerzas. Sólo tres personajes pueden pelear al mismo tiempo, cuando son más de este número, los podrás cambiar para que todos obtengan experiencia.







Algo también muy típico, es ir a comprar algunos items, en este juego vas a encontrar tiendas en los pueblos amigables y aún en los mundos a explorar también hay algunas de ellas; ahí podrás adquirir armas, items y trajes (perdón por la "censura" pero es que este juego tiene muchas sorpresas que Nintendo nos pidió no publicar, para no quitarle todo el sabor al juego).

Muchos de los enemigos a los que te enfrentarás son ya viejos conocidos de Mario, pero también encontrarás monstruos nuevos. Lo interesante del caso es poder ver su "Look" en gráficos rendereados.

Y para que te des idea de cuántas sorpresas tiene este juego, aquí podrás ver quizá por única ocasión a Mario y Bowser luchar por un objetivo en común, aunque eso no significa que después serán amigos o algo así.

Conforme vas comprando (y hasta encontrando) cosas, te podrás equipar con ellas o usarlas después en Batalla o en el mapa general. Al equiparte con cosas puedes ver por medio de una flecha si el objeto en cuestión es mejor, peor o igual al que tienes, pero no te fíes mucho en esto, pues hay objetos que tienen poca resistencia o ataque pero poseen cualidades especiales.

Como dijimos al principio también hay un modo de vista de 3/4, esto no sólo sirve para desplazarte por el mapa, también hay cosas que deberás hacer así; muchas de las acciones tienen que ver con cosas que son muy comunes en los juegos de Mario, como correr, saltar en pequeñas bases o hasta correr y agacharte para pasar por lugares muy bajos.

Además de esto también hay una escena en la que manejas un carrito en una mina, aquí la perspectiva es de primera persona y el camino se mueve con rotación y escala. Aunque esto no es tan vistoso o emocionante como en Chrono Trigger, sí le agrega variedad al juego.



También encontraremos muchos juegos de "Bonus", en ellos podrás ganar monedas que te servirán después para comprar cosas; el problema con estos Bonus es que para entrar tienes que pagar una cantidad de dinero algo elevada y si no te ves hábil, podrías llegar a perder el dinero que inviertes sin ganar algo.

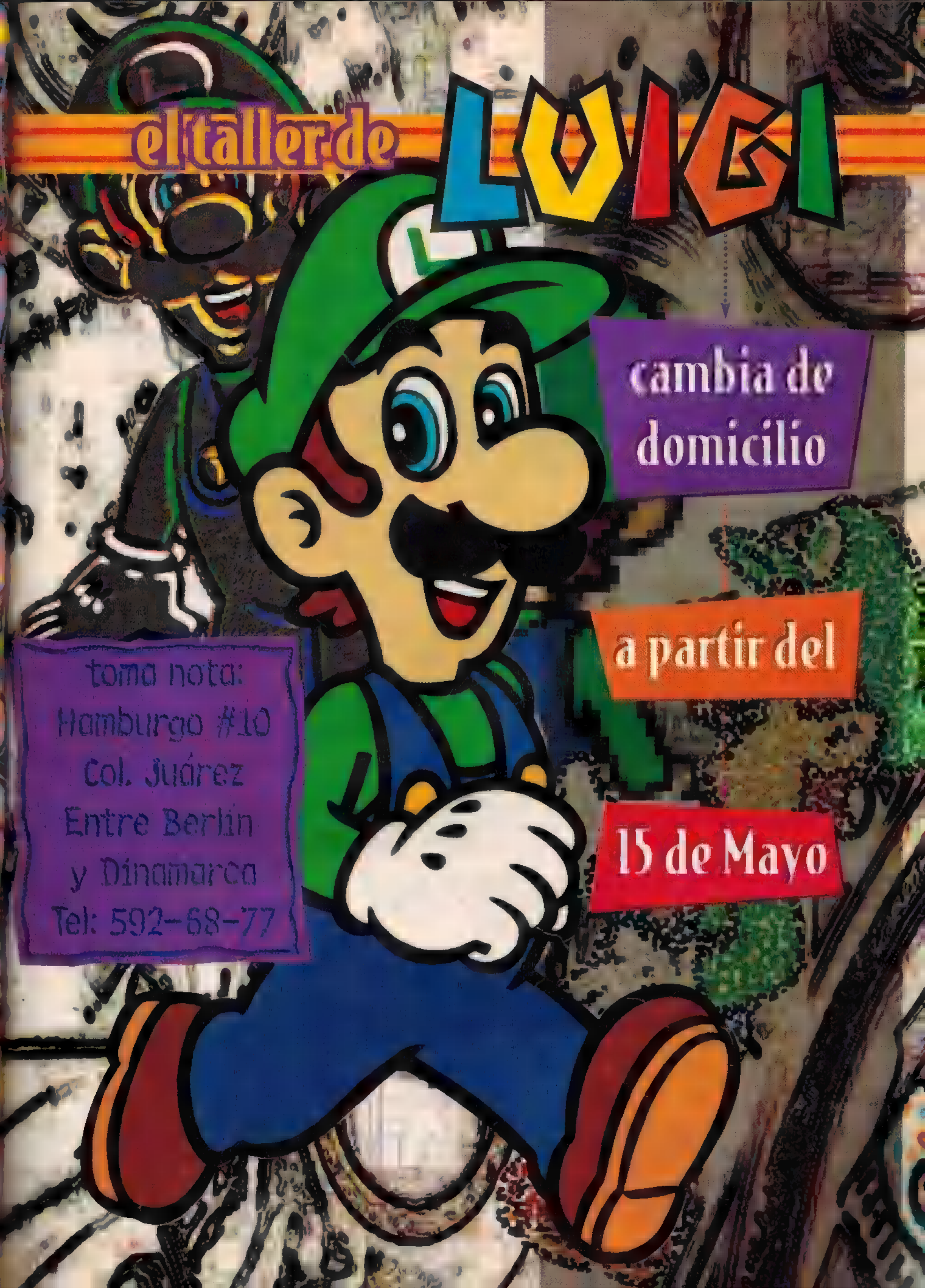
En las escenas ocasionalmente te vas a encontrar con algunos cofres con un signo de interrogación en ellos, si saltas debajo los abrirás (como es clásico) y obtendrás muchos premios diferentes.

Pero ojo: Muchos de estos cofres también se encuentran escondidos a lo largo de las muchas escenas que tiene este juego, éstos no son visibles y sólo al saltar en ciertos puntos (que en muchos casos no son obvios) los harás aparecer. Como es de imaginarse, estos cofres ocultos tienen objetos muy buenos.

A lo largo de su misión, Mario podrá contar con la ayuda de muchos de sus amigos ya conocidos, tal es el caso de Yoshi (de él qué les podemos decir), ya que no sólo lo podrás montar, como es costumbre, también te ayudará en una batalla a destruir -o mejor dicho comerse- a los enemigos.

Super Mario RPG es un juego muy bueno, y además tiene muchos detalles que son bastante chistosos los cuales tendrás que descubrir; por ejemplo: en el primer pueblo llegas a la tienda y si se te ocurre subirte al mostrador y después al anaquel, Mario festejará su habilidad, pero el dueño al darse cuenta de esto, se enoja y le dic■ que se baje de ahí inmediatamente, como este detalle sencillo pero chiotoso encontraremos muchos.

Y bien, ¿Qué te puedo yo decir?, este juego es excelente, tiene muy buena historia, música pegajosa, es muy divertido y fácil de jugar. Definitivamente es recomendable y aún para los que no tienen experiencia con estos juegos, les aseguro pasarán un muy buen rato.


el taller de
LUIGI
cambia de domicilio
a partir del
15 de Mayo
toma nota:
Hamburgo #10
Col. Juárez
Entre Berlín
y Dinamarca
Tel: 592-68-77

EL TEMA DEL MES

EL RETRASO DEL N64

Al igual que el primer tema del mes que publicamos, éste se dio espontáneamente. No pedimos que nos escribieran sobre el retraso del N64 de abril 21 ■ septiembre 30 ■■ América (y de abril 21 ■ junio 23 ■■ Japón). Así que aquí están las opiniones al azar de varios lectores (con nuestras respuestas y puntos de vista). Las conclusiones sácalas tú.

Seguro ya están esperando la controversia que causaron al dar la noticia del retraso del Ultra y para colmo dasapareció lo de el "Ultra".

Toledo Luna Julio C.

México, D.F.

◆

Estoy muy enojado porque me enteré de una noticia y es la siguiente: Nintendo 64 retrasa de nuevo su salida aquí en América ¿por qué?
Su lector #64 (por lo del Nintendo)

CHRISTIAN FDO. CAMPOS

Morelia, Mich.

◆

¿Cómo es posible que de nuevo cambie la fecha de lanzamiento del NU64?

Mario Reyes Luna.

Edo. de México

◆

Cómo es posible que lo retrasen una vez más. Todo este asunto del NU64 va para un año de haber sido anunciado en su formato casero.

JOSÉ LUIS ROMÁN S.

Edo. de México

◆

Esta es la segunda vez que el N64 se pospone. No es que no lo vaya a comprar, es sólo que esto nos pone a pensar si Nintendo no pospondrá otra vez la salida del N64 para la temporada navideña.

JOSE ANTONIO GARCIA LOPEZ

Culiacán, Sin

◆

Desde hace dos meses que vendí mi



SNES esperanzado a que el Ultra 64 iba a aparecer en abril y ahora lo cambian a septiembre, ¿qué mala onda no?

RAMIRO GOMES P.

Tonalá, Jal.

◆

Había vendido mi SNES y ahora me salen con que saldrá el NU64 hasta septiembre si bien nos va; esta noticia realmente fue terrible para todos los jugadores.
¿Realmente NINTENDO piensa sacar el N64 o seguirá prometiéndonos a los videojugadores este sistema de videojuegos por otro año más?
Atentamente su amigo y lector #

$$\frac{\operatorname{Sen}\pi \int_{\sqrt{x+1}}^{x} \operatorname{Ln} x^3 dx + \frac{e}{2} + x^3 + y^3 + z^3 - \frac{2\operatorname{Cos}^3 x}{5\log \operatorname{Sen} x}}{\sqrt[4]{\operatorname{Tan} x \; e}} + 1$$

México, D.F.

◆

Como muchos videojugadores, hemos estado esperando este super poderoso sistema de videojuegos de 64-bit desde que se le puso como nombre Proyecto Realidad. Yo, como muchos, no tengo dinero, estudio y sólo dependo de mis padres, pero hubiera hecho lo posible por "Ganarme" este super sistema, que lo hayan retrasado, se me hizo estupendo, tenía más tiempo para ahorrar y lograr comprarlo; Nintendo de nuevo decidió retrasarlo, pero ahora no tiene excusa ni pretexto para volver ■ retrasar. Yo pienso que sería mejor que retrasaran tanto en América como en Japón pero, no tanto tiempo, sino 1 ó 2 meses para que Nintendo se prepare. Lo único que nos queda ■ los videojugadores es resignarnos y esperar ■ ver al rato con qué nos salen "El N64 será lanzado hasta el año 2000".

Alan Humberto Escamilla

Mexicali, B.C.

◆

El N64 se retrasó hasta septiembre 30 y supongo que cuando estemos en agosto van ■ retrasarlo otra vez para abril de 2015. Estoy confundido, enojado, furioso, rabioso y, bueno, ustedes ya saben.

Eduardo González Ramírez

México, D.F.

La verdad que sí lo sabemos porque antes de ser editores de revistas somos videojugadores. Esperamos que ahora sí sea la fecha definitiva y no haya más retrasos.

◆

Estoy un poco triste por el retraso del N64 hasta el 30 de septiembre y al igual que ustedes también grité ¡Noooo! pero sin embargo todo sacrificio tiene sus beneficios ya que es mejor ir a una tienda "X" y poder encontrar lo que queremos en lugar de estar buscando como locos. ¿Va a ser simultáneo el lanzamiento aquí en México y en Estados Unidos o se retrasará en nuestro país?

Alejandro Omar Ramírez R.

Salamanca, Gto.

Es probable que en México salga unos días antes que en Estados Unidos. Se está planeando una presentación muy especial de Nintendo para principios de septiembre de la cual informaremos próximamente (ojalá no la retrasemos, vamos a poner "changuitos" para que así sea).

◆

No puedo creer el retraso del N64. Si no fuese porque no tenía el dinero disponible hubiera ido a comprar cualquier sistema de videojuegos competidor pero ya lo pensé y creo que sí vale la pena esperarse.

Zullo
Guanajuato, Gto.

◆

Mi hermano ya está pensando en gastar lo que tiene en un sistema de la competencia porque dice que al paso que van, nunca va salir el N64.

Zor.
Martínez de la Torre, Ver.

◆

El nuevo Nintendo está teniendo una serie de retrasos similares a los que se dieron con el CD-ROM de SNES, ¿no nos estaremos encontrando con algo similar a lo que pasó con el CD-ROM?.

Desde la era del NES ha habido una especie de competencia-pelea interna entre Nintendo de América y Nintendo de Japón, si no ¿por qué han sido distintos los sistemas americanos de los japoneses? siendo que las normas para transmisión de T.V. son las mismas en Japón y en América (NTSC), ¿Será idéntico al japonés, el americano?, ¿ahora sí serán 100% compatibles los cartuchos japoneses en el sistema americano y viceversa?

Nefi González Meza
México, D.F.

Esta carta es para expresar mi enojo del retraso y espero den una buena respuesta, pues no puedo creer que no lo hayan sacado en abril por falta de aparatos. Además a NOA (Nintendo of America) no creo que le convenga que en latinoamérica salga a su venta en abril en todos los tianguis.

Ulises Fontanés Arriaga
México, D.F.

◆

¿Por qué Nintendo no paga doble turno a los obreros para que sea la mitad del tiempo de retraso. Si el japonés va a ser igual que el americano, yo prefiero comprarme un japonés y no esperar tanto tiempo.

Juan Manuel Zamudio Lujan
Puebla, Pue.

En Japón se retrasó la salida a junio 23 y costará 25,000 Yen, aprox. $2,000.°° pesos al tipo de cambio de fines de marzo y no incluirá cartucho. A este precio le tendrías que agregar un costo mucho mayor de importación aunque sea de fayuca. CREEMOS que NOA pudo solicitar el retraso en Japón para no invadir su mercado norteamericano de N64's de fayuca japonesa. La versión oficial es que el sistema requiere un chip que sólo puede producir Silicon Graphics y requerían varios millones de ellos.

◆

¿Es cierto que se retrasó porque el CPU no era lo rápido que se esperaba?

Fco. Javier Mtz L.
Aguascalientes, Ags.

◆

Yo creo que como en México ahora estamos en una situación difícil, donde no se pueden comprar juegos tan seguido, por eso quieren exprimir y sacar todo el jugo al SNES para que las ventas no disminuyan. Por eso en Japón sí se lanzará en abril, porque allá yo creo ya le sacaron todo el jugo posible al SNES. Bueno esa es mi teoría sobre el retraso del Ultra.

Argenis Bastida C.
México, D.F.

◆

Si el Nintendo 64 retrasó su salida otros 5 meses, ¿seguirá costando lo mismo o será más barato?

Sergio E. Vivanco
México, D.F.

◆

¿El costo estimado de 250 dólares se verá afectado por su retraso?

Horus-Sterik Miguel Lara
Culiacán, Sin.

◆

En la revista anterior preguntaron que si se iba a retrasar el NU 64 y ustedes contestaron que NO, ¿por qué? y si se va retrasar, ¿va a bajar el precio?

"Crispix"
México, D.F.

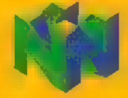
Nosotros CREEMOS que una gran razón para el retraso del N64 fue el poder mantener el precio prometido de 250 dólares, así que no bajará el precio, pero sí debe mantenerse. En México es imposible prometer un precio por la fluctuación de la moneda. Además Itochu y sus distribuidores tienen que pagar impuestos, departamento de servicio, garantía original, publicidad, magnas presentaciones, etc.

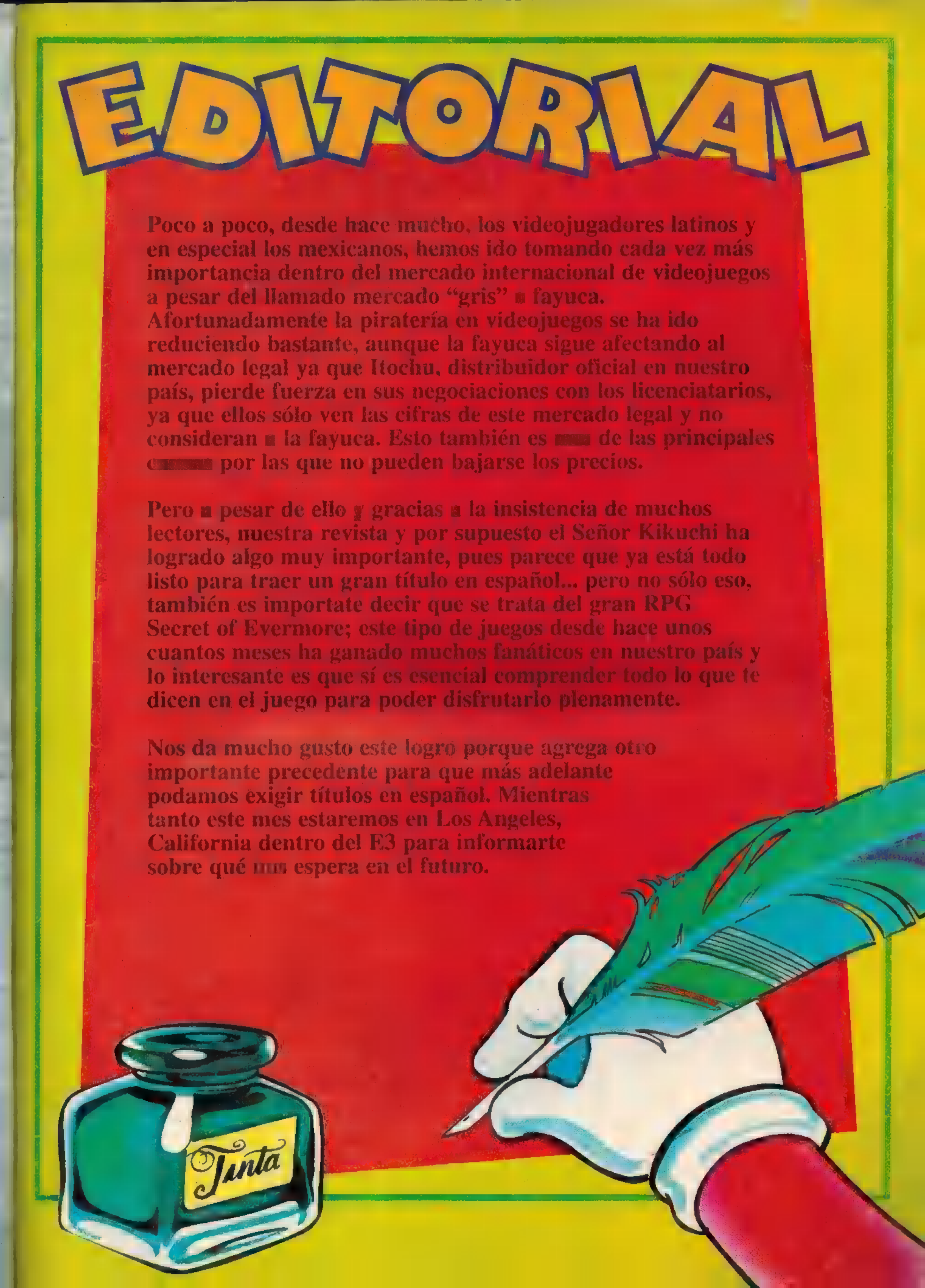
◆

La verdad está muy bueno el sistema. Yo creo que vale la pena la espera.

José Omar Félix E.
La Paz, B.C.S.

NINTENDO 64





EDITORIAL

Poco a poco, desde hace mucho, los videojugadores latinos y en especial los mexicanos, hemos ido tomando cada vez más importancia dentro del mercado internacional de videojuegos a pesar del llamado mercado "gris" [redacted] fayuca. Afortunadamente la piratería en videojuegos se ha ido reduciendo bastante, aunque la fayuca sigue afectando al mercado legal ya que Itochu, distribuidor oficial en nuestro país, pierde fuerza en sus negociaciones con los licenciatarios, ya que ellos sólo ven las cifras de este mercado legal y no consideran [redacted] la fayuca. Esto también es [redacted] de las principales [redacted] por las que no pueden bajarse los precios.

Pero [redacted] pesar de ello [redacted] gracias [redacted] la insistencia de muchos lectores, nuestra revista y por supuesto el Señor Kikuchi ha logrado algo muy importante, pues parece que ya está todo listo para traer un gran título en español... pero no sólo eso, también es importate decir que se trata del gran RPG Secret of Evermore; este tipo de juegos desde hace unos cuantos meses ha ganado muchos fanáticos en nuestro país y lo interesante es que sí es esencial comprender todo lo que te dicen en el juego para poder disfrutarlo plenamente.

Nos da mucho gusto este logro porque agrega otro importante precedente para que más adelante podamos exigir títulos en español. Mientras tanto este mes estaremos en Los Angeles, California dentro del E3 para informarte sobre qué [redacted] espera en el futuro.

AMERICAN COIN MACHINE EXPOSITION

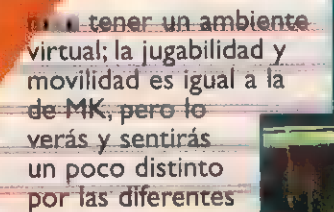
El pasado mes de marzo nos fuimos a Orlando, Florida al Show de ACME que en esta ocasión fue muy especial ya que el evento cumplió 10 años de presentarse anualmente y al parecer todas las compañías querían festejar este aniversario lanzando y promoviendo sus juegos y sus nuevos proyectos. Sin lugar a dudas este año será muy bueno para todos los videojugadores ya que saldrán nuevos y muy buenos títulos para Arcadias.

MIDWAY

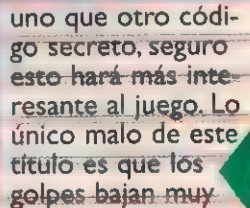
Midway mostró 4 títulos, 2 nuevos y 2 ya disponibles en las Arcadias que seguramente ya has visto y jugado, estos títulos son Open Ice y Killer Instinct 2. Por cierto, de KI2 nos informaron que próximamente saldrá una nueva revisión en la que corregirán varios Bugs, así que espera nuestra información de los cambios y nuevas cosas que pueda tener.

War Gods es un nuevo título de pelea al estilo de Mortal Kombat; debido a la mezcla de digitalizaciones y gráficos poligonales texturizados le per[illegible] tener un ambiente virtual; la jugabilidad y movilidad es igual a la de MK, pero lo verás y sentirás un poco distinto por las diferentes perspectivas.





Aquí podrás escoger de entre 10 personajes (o Dioses de la guerra) y enfrentarte en una batalla final a un Dios (War Head). La configuración de botones es igual a la de MK3 o MK3 Ultimate, pero lo que era el botón de Run ahora se llama 3-D, con este botón puedes hacer que la perspectiva cambie, también lo puedes utilizar para realizar poderes y es probable que también fatalities. En una charla que tuvimos con uno de los principales programadores del juego nos comentó que también tendría una gran variedad de combos y uno que otro código secreto, seguro esto hará más interesante al juego. Lo único malo de este título es que los golpes bajan muy poca energía y esto hace al juego algo cansado, además los movimientos se veían algo forzados, pero ojalá lo mejoren ya que lo que jugamos era un prototipo y según nos informaron, saldrá a la venta a mediados de este mes de mayo.



En esta compañía también pudimos jugar NBA Hang Time. Este nuevo título no es la continuación del NBA JAM T.E. ya que los derechos de NBA JAM fueron comprados por Acclaim ¿Cómo ves? Pero bueno, NBA Hang Time lo verás igual en gráficas al NBA JAM, incluso se juega con la misma configuración de





botones: Turbo, Pase y Tiro, pero tiene nuevos jugadores, jugadas, retacadas, jugadas cooperativas y algunas nuevas ideas como: Create Player (Crear jugador) donde puedes poner tu nombre a un jugador y darle varias características como cambiarle la cabeza y ponerle una cabeza de vaca (o escoger la que más se te parezca), también puedes ponerle el color que quieras al uniforme, modificar sus atributos como altura, complexión, o que sea rápido, más resistente, buen tirador, buen retacador, buen defensor. Y modificar sus privilegios como hacer su cabeza más grande, que tenga turbo indefinido y hasta



le puedes poner apodos al jugador que estés creando (o sea, casi nada). También puedes concursar en el Trivia Contest donde te harán preguntas de basketball y te darán varias opciones para las respuestas, también siguen los trucos o códigos con los cuales podías tener turbo ilimitado, cabezas grandes, etc. pero ahora se hacen como en MK3 con combinaciones de dígitos, (pero aquí son 3 dígitos por jugador). Este juego es para 4 jugadores. Por cierto, estos 2 juegos tienen un nuevo modelo de audio llamado DCS2 que ahora es estéreo.

ACCLAIM

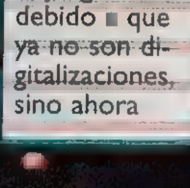
Esta fue una sorpresa ya esperada (entonces ya no fue tanta sorpresa), Acclaim hace su aparición en el medio de Arcadias y con muy buenos títulos que pronto los podremos jugar en México.

Como te mencionamos antes, los derechos de NBA JAM fueron comprados por Acclaim y como este título fue el primero de Arcadia hace su debut con la nueva continuación de NBA JAM T.E. llamado **NBA JAM Extreme**. Para este juego intervinieron Sculptured Software y Acclaim y

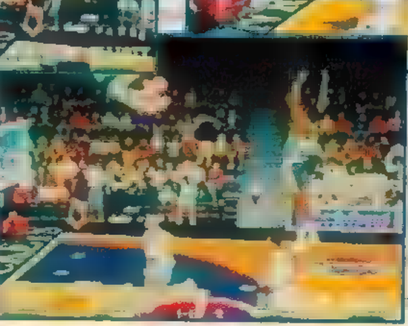


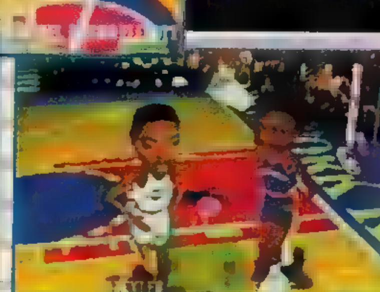
como te has de imaginar éste es el verdadero NBA JAM 2, por así decirlo.

El juego se ve totalmente distinto debido a que ya no son digitalizaciones, sino ahora









manejaron la técnica de gráficas poligonales; la jugabilidad es casi la misma a los NBA JAM, pero ahora en tu configuración de botones hay un nuevo botón llamado Extreme, dando así 4 botones por jugador; también es para 4 jugadores simultáneos. Sigue conservando las jugadas y retacadas de lujo (muy alucinadas, por cierto); ahora cuando tú haces una buena jugada o retacada podrás ver el "Replay" (la repetición instantánea). Este es un buen título



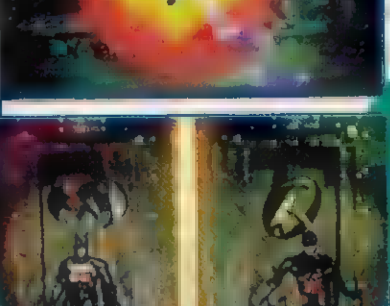


ataques especiales; podrás seleccionar a Batman o a Robin (o el mismo personajes para los 2 jugadores). Aquí, como en la película, enfrentarás al dos Caras y al









que muy pronto aparecerá. Ahora Batman, acompañado de Robin, aparece en las Arcadias. Con digitalizaciones muy bien hechas (y con la técnica de Close Caption). Este nuevo **Batman Forever** (basado en la película) seguro será de tu agrado, el estilo de juego es tipo Final Fight pero aquí hay muchos items, combos, podres y múltiples

Acertijo, pero tendrás que pasar varios niveles y pelear con todos sus secuaces y al terminar cada nivel podrán escoger un item de hasta 8 diferentes. Para este juego trabajó Iguana Entertainment y Acclaim y en verdad les quedó ¡un súper juego!.

CAPCOM

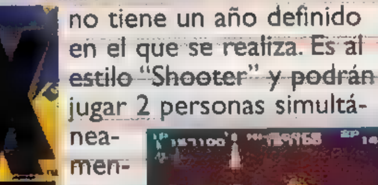
Ahora veremos algunas de las cosas que presentó Capcom, aunque de algunas de ellas ya te hemos hablado en nuestra sección de Extra.

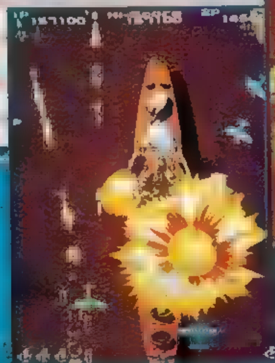




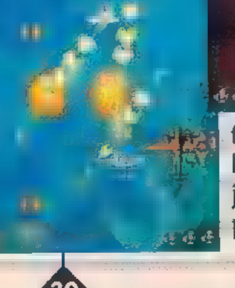
19XX The War Against Destiny

Este nuevo título es la continuación del clásico 1943 (un muy buen juego en sus tiempos) y esta nueva secuela no tiene un año definido en el que se realiza. Es al estilo "Shooter" y podrán jugar 2 personas simultáneamente. Puedes escoger de entre 3 clásicos aviones, cada uno de ellos tiene diferentes propiedades que deberás probar para ver con cuál te acomodas para jugar. Este juego es muy espectacular por las armas que te encuentras y so-







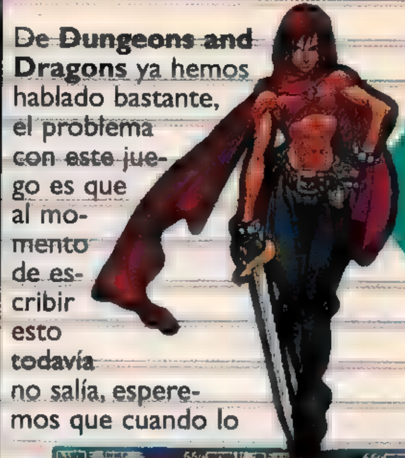


bre todo los enemigos, los cuales son de gran tamaño y te atacan con todo lo que tienen.
Ahí en el Stand de Capcom pudimos jugar un rato el juego





Street Fighter Alpha 2, (Hay que recordar que aquí en México este juego se "apellida" Zero en lugar de Alpha). Hemos preparado un interesante análisis de este juego, donde podremos ver todo lo nuevo y de lo cual ya te hemos dado algunos avances.



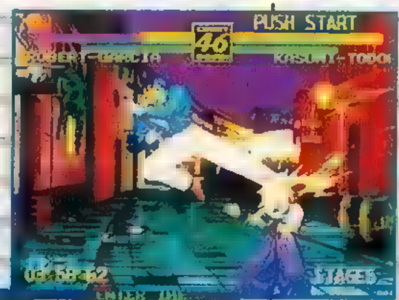
De **Dungeons and Dragons** ya hemos hablado bastante, el problema con este juego es que al momento de escribir esto todavía no salía, esperemos que cuando lo



leas ya lo hayas podido jugar como todos los juegos que se encuentran en este reporte.

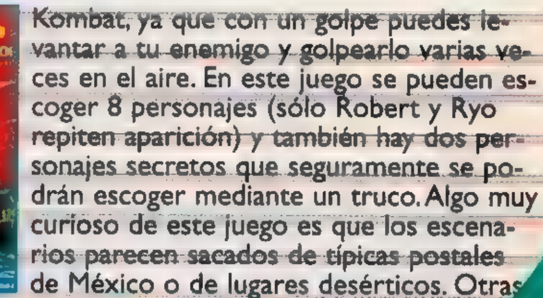
S·N·K

Tal como lo mencionamos en nuestro anterior número, esta compañía presentó la tercera parte de la serie del juego **Art of Fighting 3**, este título recibe el nombre de "The Path of the Warrior, Art of Fighting 3". Este juego es muy diferente a las anteriores versiones pues aunque se conservan características básicas como el Zoom en la pantalla, el gran tamaño de los personajes o el uso de "Espíritu" para los poderes, hay



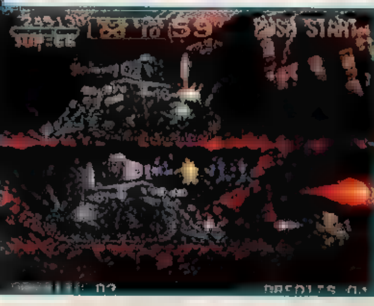


importantes cambios que se notan en los colores y la animación pues para darles mayor naturalidad a los movimientos esta compañía utilizó la técnica de Motion Capture (checa nuestra visita a Electronic Arts), además la movilidad es ahora muy al estilo Mortal Kombat, ya que con un golpe puedes levantar a tu enemigo y golpearlo varias veces en el aire. En este juego se pueden escoger 8 personajes (sólo Robert y Ryo repiten aparición) y también hay dos personajes secretos que seguramente se podrán escoger mediante un truco. Algo muy curioso de este juego es que los escenarios parecen sacados de típicas postales de México o de lugares desérticos. Otras características que incluye este juego son la del "Ultimate Knockout", lo que te permitirá despachar a tu rival en un solo Round y la del "Día Invencible", o sea que el día que se supone es el cumpleaños de alguno de los personajes, nadie lo vencerá. Esto es posible gracias al reloj









que está integrado al sistema (ya

se habían tardado en hacer algo parecido).
Otro juego interesante que vimos fue el de **Metal Slug**, si quisiéramos dar algún punto de referencia con este juego diríamos que es algo así como un Contra pero este juego lo trataron de hacer un poco más cómico; es para 2 personajes simultáneos y en tu camino podrás encontrar diferentes tipos de armas, subirte a un tanque o liberar a algunos prisioneros que en agradecimiento te regalarán un Item. Este juego tiene mucha acción y un reto bastante alto además de buenos gráficos.
Aparte de estos dos juegos, vimos otros tantos que mostró esta compañía (y por increíble que parezca el único que es de golpes es el de AOF 3), por ejemplo, pudimos checar un "Shooter" o juegos de naves (matamarcianos, dirían los españoles) de nombre **Iron Clad**. Este juego tiene mucha acción y tu nave tiene un dispositivo que te ayuda a destruir a tus enemigos. Otro juego de Fútbol que vimos fue el de **Pleasure Goal**, aquí tenemos a este deporte pero en su modalidad de salón, pero que no nos gustó mucho comparándolo con otros del género. **Danger Droppers Caution** es un juego extraordinariamente sencillo donde lo único que tienes que hacer es tirar de una plataforma a una serie de enemigos. El otro es un Puzzle también bastante sencillo de nombre **Magical Drop II** el cual a simple vista se parece mucho a Bust-a-Move pero no es tan divertido.

KONAMI

Con esta compañía pudimos checar un par de juegos. El primero de ellos es **Run and Gun 2** (Ya hemos dicho que Run and Gun es el título de Arcadia del cual derivó el juego NBA Give'n Go de SNES) y a nuestro gusto sólo fue mejorado muy poco en cuestiones de movilidad (es un poco más rápida), la animación se ve un poco forzada y el tipo de perspectiva única



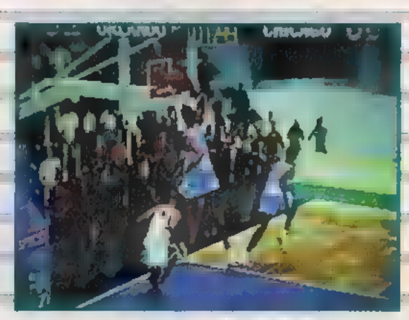
se mantiene. Hay nuevos movimientos, jugadas y fintas. Pero no todo es "lo mismo" en esta compañía, pues además también pudimos checar el juego **Midnight Run -Road Fighter 2-**. Este es un juego de carreras que tiene muchas características como la de seleccionar diferentes tipos de dificultades, diferentes perspectivas y varias pistas. La velocidad del vehículo es muy alta y por lo tanto no es raro estar chocando contra todo.

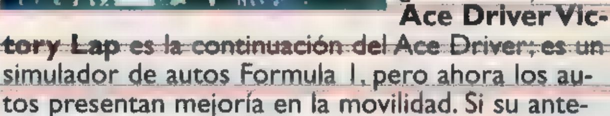




NAMCO

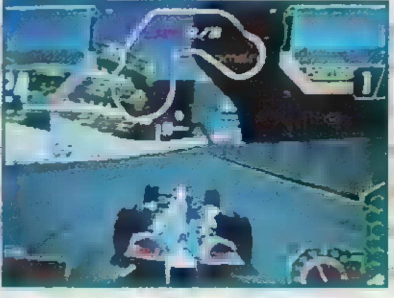
Ya hemos hablado de algunos juegos de Namco pero en esta exposición mostraron algunos nuevos como **Dunk Mania**, este nuevo título de basketball tiene una movilidad muy buena, también hay jugadas cooperativas y una gran variedad de retacadas, las gráficas poligonales le ayudan mucho para lucir las jugadas . También es para 4 jugadores simultáneos. Lo que vimos nosotros es un prototipo al 60% (es probable que tenga cambios).





Ace Driver Victory Lap es la continuación del Ace Driver; es un simulador de autos Formula 1, pero ahora los autos presentan mejoría en la movilidad. Si su antecesor tenía casi realismo ¡imagínate esta nueva versión!. Puedes seleccionar 3 tipos de pistas que se clasifican por dificultades (Begginer, Medium, Expert) y también pueden jugarlo hasta 4 personas simultáneamente.





Tokio Wars es un simulador de tanques hecho con gráficas poligonales. Es para 4 jugadores simultáneos, pueden jugar haciendo un equipo o enfrentándose en modo de VS. En sí la jugabilidad y movilidad son muy buenas y le dan más realismo cuando te sacude una especie de vibrador cuando disparas y la sensación cuando se mueve el tanque y les pasa encima a sus enemigos está muy bien lograda.





Por cierto, nuestro amigo de Namco, Emilio Cabrera nos comentó que ya están realizando **Alpine Racer 2**, pero que todavía puede tardar y salir hasta fin de año. Bueno, como ya dijimos próximamente aparecerán muchas cosas interesantes para Arcadia, así que con un poco de suerte podrás jugar algunos de estos títulos en algún local de Arcadias (de esos en los que sí se preocupan por traer si no muchas cosas nuevas al menos le cambian un poco).

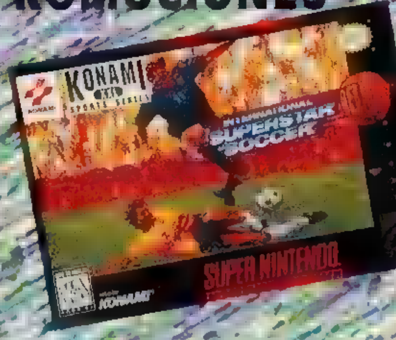


LLUVIA DE OFERTAS

AHORA EMPAPATE CON TODAS ESTAS PROMOCIONES

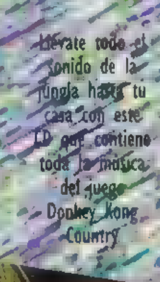












Llévate todo el sonido de la jungla hasta tu casa con este CD que contiene toda la música del juego Donkey Kong Country













Y PARA AUMENTAR LA DIVERSION NO TE OLVIDES DE RENTAR TUS CARTUCHOS DE SUPERNINTENDO Y VIRTUAL BOY EN NUESTRAS FRANQUICIAS AUTORIZADAS (EXCEPTO TALLER DE LUIGI)

TEPEYAC
Plaza Tepeyac
Calz. de Guadalupe #431
Local 67
Col. Guadalupe Tepeyac
Tel: 759-01-11

PERICENTRO
Centro Comercial Pericentro
Manuel Avila Camacho #291
Segundo Nivel, Local C-2
Col. Periodista (Junto al Toreo)
Tel: 557-17-65

INSURGENTES
Insurgentes Sur #686
Col. [redacted] Valle
Tel: 687-73-59

TALLER DE LUIGI
Hamburgo #10 Col. Juárez
entre Berlín y Dinamarca
Tel: 592-68-77

INFORMACION
SUPERNESESARIA

NHL 96

Si a tí te gusta resbalarte, recibir golpes, pelearte y ser castigado por mala conducta, sólo hay 2 posibles razones: A) Vas en una escuela de vándalos donde enceran el piso y te gusta ir a ella. B) Te gusta jugar el rudo deporte de Hockey. Si la razón es la opción C) algo anda mal porque se supone que ya te debes saber el abecedario. Pero de seguro la B es la más lógica. Y para tí que te gusta este deporte, Electronic Arts trae este cartucho, el 4° de los 4 de deportes que dijimos el número pasado, sólo que por cuestiones de espacio no se pudo incluir (#@%#@ KI2) pero aquí está.

Aquí también tienes varias opciones, entre ellas:

PLAY MODE

Aquí hay 3 variedades. En EXHIBITION juegas un partido "amistoso" contra alguien más o contra la computadora. En SEASON juegas una temporada completa de la NHL para completarla con los Play offs y finalizar con la premiación. Y en PRACTICE puedes... practicar situaciones normales de un partido o mejorar tu técnica de disparo.





SKILL LEVEL

Aquí seleccionas la dificultad con que la máquina jugará.

PERIOD LENGTH

Puedes jugar 3 períodos de 5, 10 ó 20 minutos según tengas ganas de congelarte.

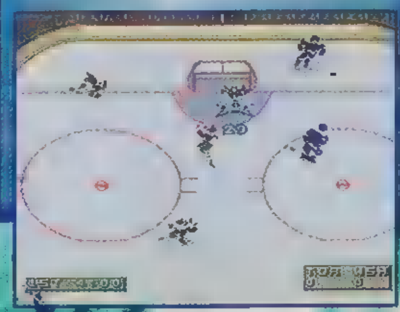
GOALIES

Esto se refiere al portero. Si quieres manejarlo tú cuando el equipo contrario dispare pon Manual (puede que le tenga miedo al Puck y tú le quieras ayudar a esquivarlo). Pero si ves que el portero es muy valiente, entonces deja esta opción en Automatic.

USER RECORDS

Si está prendida (no la fiesta, la opción) podrás grabar la información de tus juegos en cualquiera de los 8 archivos que trae el cartucho, para que no tengas que anotar password.





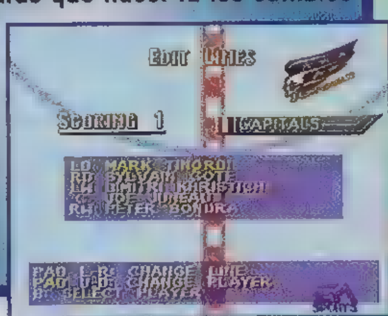
PENALTIES



Aquí es donde decides si el árbitro marca las "cochinadas" que hagas en la pista de juego.

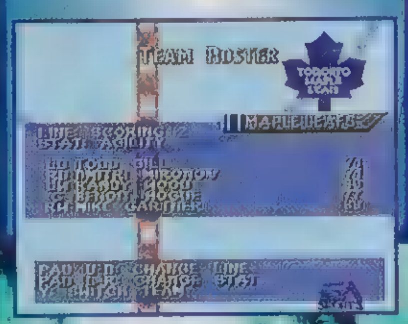
LINE CHANGES

Si está apagada (no la luz, la opción) los jugadores nunca se fatigan. Si está prendida (¡ya deja la luz!) tendrás que hacer tú los cambios necesarios para que el cansancio no sea factor en el marcador. En Automatic la computadora hará los cambios necesarios.



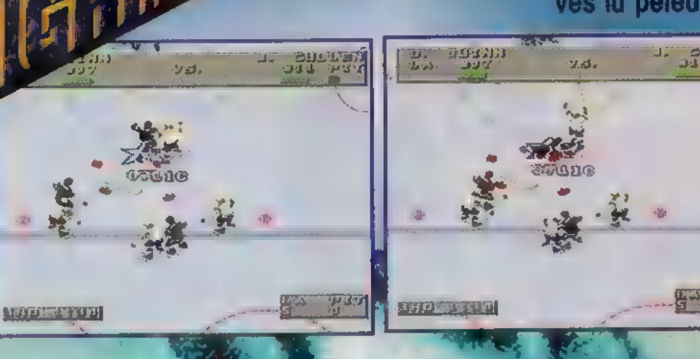
ROSTERS

Con DEFAULT, los equipos estarán integrados por los jugadores de la temporada 94-95. En WITH TRADES, juegas con equipos que tú hayas creado al haber cambios.



FIGHTING

Tú déjala prendida (la TV, si no cómo ves la pelea).



Bueno, ¿qué pasa si te castigan? pues te mandan un rato al banquillo de los acusados, y ¿por qué te pueden castigar? pues por:

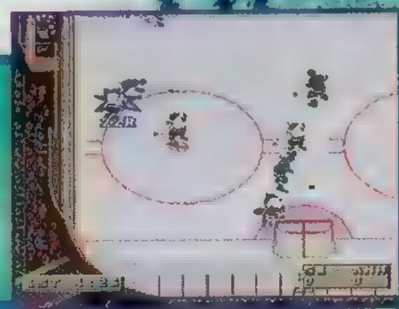
boarding

Es cuando haces que tu oponente choque contra la orilla (2,4).



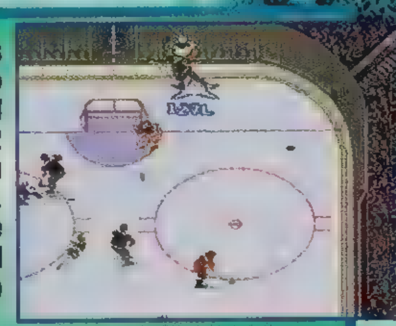
charging

Ocurre si después de haber dado 2 ó más zancadillas a tu oponente te frenas, para que él choque contigo. (2,4)



cross check

Es cuando tomas el palo con las 2 manos y golpeas a tu oponente con él. El palo no debe estar tocando el hielo. (2,4)



elbowing

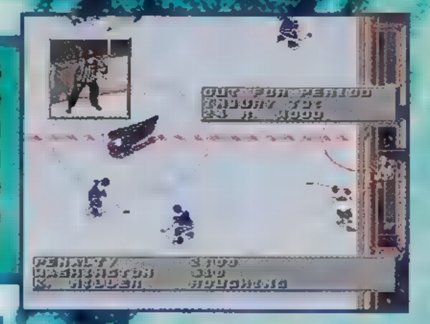
Tratas de frenar a tu oponente recargando tus brazos o codos en vez de tu cuerpo. (2,4)

tripping

Derribar a tu oponente usando tu palo, la rodilla, el pie, el brazo, la mano o el codo. (2)

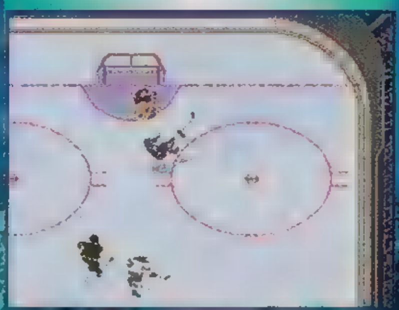
fighting

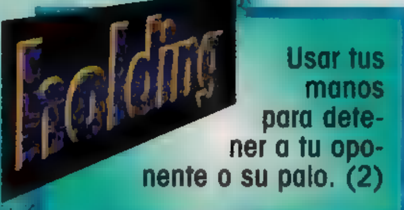
Si tiras tus guantes y te enfrentas a tu oponente a golpes. Aquí, aunque no tienes ningún golpe, te castigan. (5)



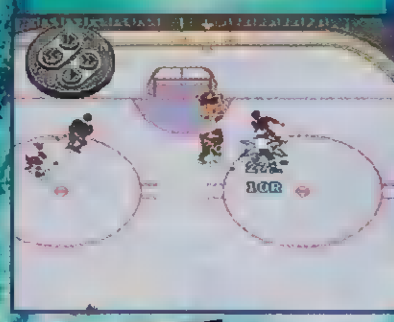
high sticking

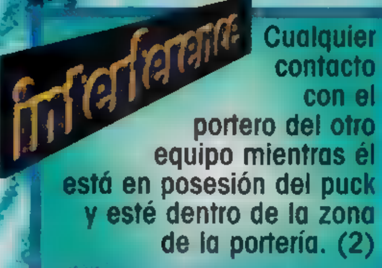
Es cuando llevas el palo arriba del nivel de la espalda y patinas hacia tu oponente. (2,4)





Usar tus manos para detener a tu oponente o su palo. (2)





Cualquier contacto con el portero del otro equipo mientras él está en posesión del puck y esté dentro de la zona de la portería. (2)

slashing

Es cuando usas tu palo para pegarle a tu oponente o tratar de hacerlo. (2,4)

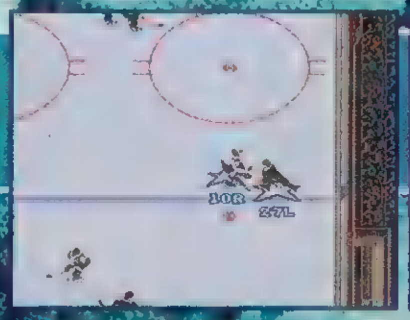


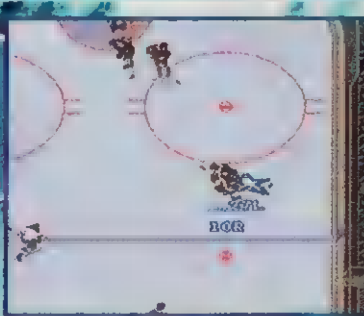
Usar tu palo como gancho para detener al adversario. (2)

Muy bien, pero ¿qué significan esos numeritos entre paréntesis? Sencillo, es el tiempo en minutos que te castigan. El 1° es el tiempo normal y el 2° es el tiempo que serás castigado si el agredido sale lastimado.

¿Y qué más se puede decir de este juego?

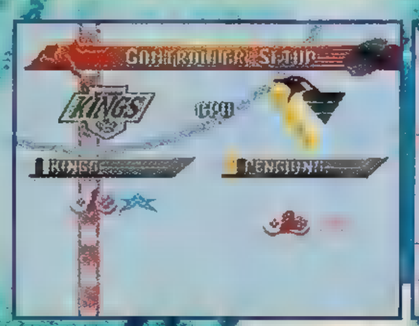
Tiene repetición instantánea, aunque no desde el ángulo que quieras como en Madden 96 (esa sí es una repetición instantánea).

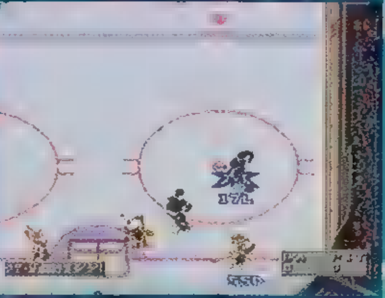




Durante el juego puedes escuchar a la multitud gritar y aplaudir, así como la música de órgano.

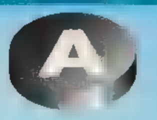
Las peleas son más comunes que en sus antecesores.

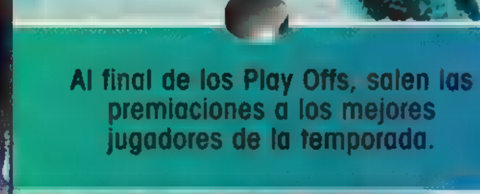




No pueden jugar más de 2 personas a la vez. Es raro que no traiga la opción de 5 jugadores, aún cuando los otros 3 (NBA Live 96, FIFA 96 y Madden 96) sí lo traían.

Usa esta tabla para que tengas una rápida referencia de los movimientos en las diferentes situaciones de juego.

						
Ofensiva		Disparar	Pase	Toquecito	Frenar rápido	Dar una vuelta sobre tu eje
En la zona de ataque	Pase hacia atrás (Abajo+X)	Finta				
Defensiva		Robar el puck	Cambiar al jugador más cercano al puck	Correr	Bloquear un disparo	Bloquear un disparo
Portero (Manual)	 Usar al portero (Deja presionado X)	Barrerse (Y+Dirección)	Quitar el puck cuando está [illegible]	Lanzarse		
Portero con el puck		Despeje	Pase			

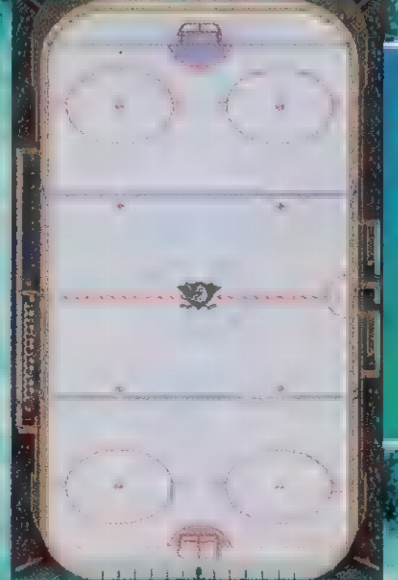


Al final de los Play Offs, salen las premiaciones a los mejores jugadores de la temporada.

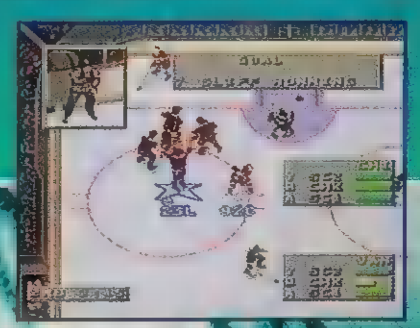


No necesitas anotar passwords, ya que tienes 8 archivos donde se guardan tus avances.





Como ves NHL 96 trae cosas interesantes, pero la falta de la opción de 5 jugadores le resta puntos. Sin embargo, la movilidad mejoró y el ambiente en el estadio no es tan frío (pusieron calefacción).



KILLER INSTINCT KI2

Rev. L 1.1

Si juegas en un KI2 Rev.1.0 no podrás ejecutar algunos movimientos como el quinto remate.

Regresamos con los movimientos de los personajes que nos faltaron en el artículo del número pasado y algunas estrategias que serán de utilidad para defenderte de ese oponente que te da problemas.

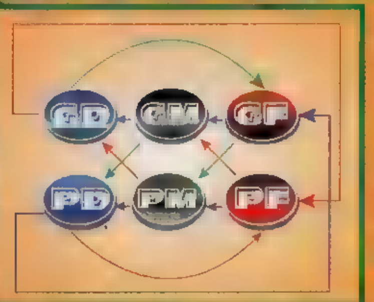
Recordando lo de la regla de los Autodoubles también te sirve para saber con qué botón puedes continuar tu combo, es decir que si tú atacas al oponente con un poder presionando **G**olpe **F**uerte según la regla, puedes continuar tu combo sólo presionando **G**olpe **M**edio o **P**atada **M**edia, otro ejemplo sería que si marcas un poder con **P**atada **D**ébil puedes presionar **G**olpe **F**uerte o **P**atada **F**uerte para continuar tu combo.



Si el movimiento de remate lo marcas dejando presionado el botón indicado y lo sueltas al terminar de ejecutar la secuencia se acelera el remate, o sea que rematas a gran velocidad.



Después de marcar un Ultra puedes marcar un Súper constantemente para que, al terminar de conectar el Ultra se sume un movimiento de Súper.



GD = **G**olpe **D**ébil

GM = **G**olpe **M**edio



GF = **G**olpe **F**uerte



PD = **P**atada **D**ébil

PM = **P**atada **M**edia



PF = **P**atada **F**uerte

ULTRA

Es necesario que el oponente tenga su segunda barra de energía FLASHEANDO en rojo, para que marques la secuencia del Ultra justo después de conectar un combo (mínimo de dos golpes) y así ejecutes este movimiento.

MINI ULTRA





Es necesario que el oponente tenga su primer barra de energía casi vacía, para que marques la secuencia del Mini Ultra justo después de conectar un combo (mínimo de dos golpes) y así ejecutes este movimiento, Pero en el transcurso del primer round hay que ejecutar mínimo un remate.

REMATES ESPECIALES

Estos movimientos se ejecutan justo después de un combo (mínimo dos golpes). Ahora en KI2 hay remates especiales. Al conectar el primero no verás la diferencia, pero al conectar el segundo tu remate hará doble contacto; el tercero triple contacto y el cuarto, además de hacer cuádruple contacto, abre la posibilidad del quinto remate, en otras palabras cada peleador tiene cuatro remates especiales que puedes ir ejecutando en el orden que quieras y sólo después de conectar estos cuatro remates tendrás acceso a poder ejecutar el quinto remate. Es mejor si varías el orden para que el oponente no te tome la medida, además de que se ve más lúcido y cada vez que conectes uno de los remates que te indicamos hará que al conectarle un Ultra al oponente sea de más golpes.

COUNTER

Ahora todos los personajes tienen un movimiento para detener los ataques normales y se ejecuta manteniendo presionado GD junto con el control hacia atrás, si lo haces en el momento preciso aparecerá una pequeña explosión y puedes contraatacar. Cada personaje tiene un movimiento especial para contraatacar y marear al oponente o sacar un súper movimiento sin necesidad de cuadros de poder.

Lo que esté después de una diagonal (/) es opcional

Las flechas gruesas indican que hay que mantener el control en esa posición por dos segundos aproximadamente.

BREAKER

Los BREAKERS son los movimientos que tienes que ejecutar mientras te están conectando un combo para romper la secuencia con algún ataque y evitar que te sigan golpeando.
En KI2 estos movimientos han cambiado radicalmente en comparación con el primero, ya que ahora no puedes utilizar cualquier botón.
La regla para saber qué botón utilizar es fácil, lo difícil es aplicarla en la práctica.
Cuando el combo comienza con **PATADA** tienes que ejecutar el Breaker con **GOLPE** y si el combo comienza con **GOLPE** tienes que ejecutar el Breaker con **PATADA**, esto es tan sólo la mitad de la regla; ya que sabes qué grupo de botones vas a utilizar, tienes que fijarte qué tipo de ataque te está conectando el oponente, si te ataca con **Fuerte** tú haces el Breaker con **Medio**, si te ataca con **Medio** tú haces el Breaker con **Débil** y si te ataca con **Débil** haces el Breaker con **Fuerte**. Ahora te damos dos ejemplos para que sea más sencillo (o complejo) entenderle a la regla del Breaker.
Si el oponente te está conectando un AUTODOUBLE Patada Fuerte, Golpe Medio tú tienes que ejecutar tu Breaker con **Golpe** porque comenzó el combo con **Patada** y tienes que utilizar el **Golpe Débil** mientras te esté conectando el **Golpe Medio** para cumplir con la regla, pero si el oponente te está conectando un COMBO Golpe Medio, Patada Débil tienes que ejecutar tu Breaker con Patada porque comenzó el combo con **Golpe** y tienes que utilizar la Patada **Fuerte** mientras te esté conectando la **Patada Débil** para cumplir con la regla, claro que para llevar esto a la práctica tienes que tener muy presente con qué comenzó el combo el oponente y qué botón está utilizando en el transcurso del combo.

AGARRES

La mayoría de los peleadores cuentan con un agarre al estilo de SFII, sólo que aquí se marca al frente junto con un botón, pero eso no es todo ya que esta nueva cualidad también la puedes ejecutar en el transcurso de un combo y para lograrlo sólo tienes que marcarlo como te lo indicamos.
Pero recuerda que si ejecutas un agarre normal apenas y levantas al oponente, pero si ejecutas un combo con agarre elevas al oponente y todavía lo puedes rematar en el aire.

SUPER MOVIMIENTOS



Para ejecutar estos movimientos es necesario que tengas cuadros de poder y ejecutar la secuencia adecuada. En este artículo te incluimos cuántos cuadros de poder gasta cada movimiento.
Estos cuadros de poder los obtienes de varias formas: cuando conectas un BREAKER, te conectan un combo o cuando atacas constantemente al oponente y él pone defensa. Estos movimientos los puedes marcar independientes o dentro de un combo, pero los que indicamos como "EN COMBO" esos es necesario que los conectes exclusivamente dentro de un combo.
Con estos movimientos y los remates especiales puedes mejorar el número de golpes en tus combos.

NO MERCY

Estos movimientos han cambiado radicalmente ya que ahora para poder ejecutarlos es necesario que esté FLASHEANDO en rojo la segunda barra de energía del oponente y marcar la secuencia adecuada a cualquier distancia (y no cuando eliminaste al oponente, como pasa en el primer KI).

ULTIMATES

Para poder ejecutar este movimiento es necesario que esté FLASHEANDO en rojo la segunda barra de energía del oponente y marcar la secuencia adecuada justo después de conectar un combo (mínimo un AUTODOUBLE).



AIR COMBO

Esto sólo te indica que mientras el oponente esté en el aire le puedes conectar cualquier Golpe o Patada.

Este es el movimiento que tienes que marcar.

Y este es el botón que tienes que utilizar dependiendo de qué Golpe o Patada le conectaste al principio.

En la escena **WOLFCASTLE** rompe la pared de la derecha y aparecerá un poco más de escena donde se ve un pozo al fondo y si al terminar a tu oponente lo elevas lo suficiente pegado a la orilla donde está el pozo, él caerá dentro de éste.

Para seleccionar la escena del cielo los dos jugadores tienen que presionar :

PATADA [illegible] +

↓

y así peleas en una pequeña área donde con gran facilidad puedes caer al vacío.

En la escena de **STONEHENGE** puedes lanzar a tus oponentes al pozo con fuego que está al centro de la escena, pero para lograrlo tienes que calcular que al eliminar al oponente, lo eleves lo suficiente por el centro de la escena.

En **HELIPAD** destruye los tambos que están a la izquierda y verás un tramo más de escena, donde si al terminar con tu oponente lo elevas lo suficiente pegado a la izquierda caerá al abismo.

Para seleccionar el escenario y fondo musical al jugar en VS., presiona primero el botón indicado, después mueve el control, el primero que haga una combinación seleccionará el escenario y el que marque la segunda combinación escogerá el fondo musical, o sea que puedes seleccionar un escenario con fondo musical diferente. Además puedes presionar Abajo + Patada Media(o Golpe Medio) para seleccionar la velocidad de juego FAST o Abajo + Patada Fuerte (o Golpe Fuerte) para ULTRA y para anular lo anterior presiona Abajo + Patada Débil(o Golpe Débil). Y para RAMDOM SELECT presiona Arriba + Start.



WOLFCASTLE
BGM: SABREWULF

[illegible]
BGM: MAYA

SPACESHIP
BGM: GLACIUS





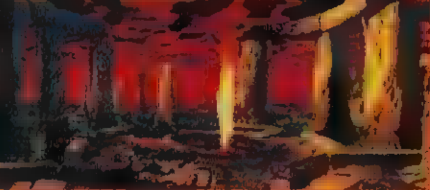
GOLPE DEBIL + ↑ · GOLPE MEDIO + ↑ · GOLPE FUERTE + ↑



STONEHENGE
BGM: TUSK

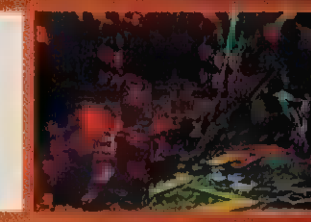
[illegible]
BGM: FULGORE

HELIPAD
BGM: ORCHID









PATADA DEBIL + ↑ · [illegible] + ↑ · [illegible] + ↑



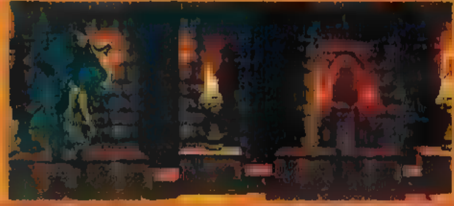
BGM: JAGO

BGM: GARGOS

BGM: COMBO











GOLPE DEBIL + ↓ · GOLPE MEDIO + ↓ · GOLPE FUERTE + ↓

BGM: KIM

SPINAL SHIP
BGM: SPINAL

BGM: SPINAL



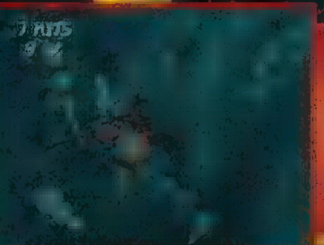






PATADA DEBIL + ↓ · PATADA MEDIA + ↓ · PATADA FUERTE + ↓





En la escena **BRIDGE**, para tirar a tu oponente sólo tienes que elevarlo lo suficiente cuando lo eliminas, tratando que no estés en ninguna de las orillas o no caerá.

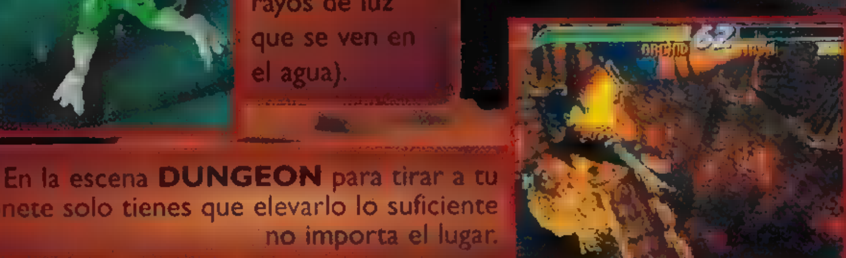


En la escena SPINAL SHIP para tirar a tu oponente, sólo tienes que elevarlo lo suficiente pegado a la orilla izquierda, (chécate los rayos de luz que se ven en el agua).





En la escena **DOJO** para tirar a tu oponente, sólo tienes que elevarlo lo suficiente en cualquiera de las orillas,



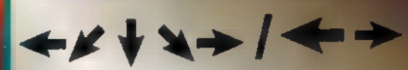
En la escena **DUNGEON** para tirar a tu oponete solo tienes que elevarlo lo suficiente no importa el lugar.



FULGORE

CYBER DASH

PM= ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE LARGO



+ PATADA MEDIA
O PATADA FUERTE

EYE LASER

GM = LASER A CORTA DISTANCIA
GF = A CUALQUIER DISTANCIA A LA QUE ESTE EL ENEMIGO



↘ ↓ ↙ + GOLPE MEDIO
O GOLPE FUERTE

LASER STORM



+ CUALQUIER GOLPE.

GD= PODER LENTO
GM = PODER MEDIO
GF = PODER RAPIDO

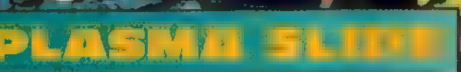




La finta se marca así:

↓ ↙ ← + GOLPE DEBIL

PLASMA SLIDE





→ ↓ ↘ + CUALQUIER GOLPE.

GD = ATAQUE CORTO
= ATAQUE MEDIO
= ATAQUE LARGO

BREAKER





PLASMA SHIELD

↓↙← + PATADA DEBIL

Si mantienes el botón presionado, el poder continúa, como verás, este poder es una especie de escudo, rebota los poderes y te protege de los ataques por arriba.





SUPER MOVIMIENTOS



→↘↓↙← + PATADA FUERTE

- ?

Con este poder te harás invisible y sólo se alcanzará a ver un poco tu silueta cuando te muevas, además si te mueves, también se bajará poco a poco tu energía de poder. Esto es muy útil para desconcertar al oponente ya que no sabe qué combo le estás conectando, por lo tanto es muy difícil que te haga un Breaker, por cierto, si estás conectando un combo y se termina tu energía de poder, continuarás invisible hasta terminar el combo.



- 1

Marca esto en el aire

→↘↓↙← + GOLPE FUERTE

Este láser alcanza al oponente donde quiera que esté, además lo puedes marcar si fallas un PLASMA SLIDE



←↙↓↘→ + PATADA DEBIL

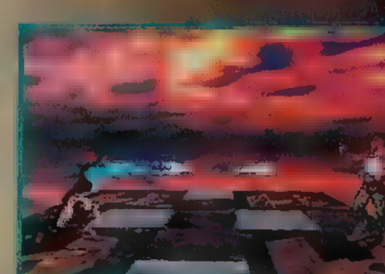
Con este movimiento Fulgore localiza al oponente y se verá un punto luminoso girando alrededor del enemigo.

- 1



+ GOLPE DEBIL

Ya que localizaste al oponente, marca esto con Golpe Débil para lanzar tres poderes continuos.



Nota: Si ejecutas este triple poder en dos ocasiones, tendrás que localizar de nuevo al oponente (y el poder de localizar no es acumulable)







- 1

+ GOLPE DEBIL

←↓↙

+ PATADA DEBIL









+ GOLPE MEDIO

+ GOLPE FUERTE

+ PATADA FUERTE

+ PATADA MEDIA



- 6

↓↙←↙↓↘→ + GOLPE FUERTE

CONECTA 5 GOLPES

EN COMBO

- 3

→↘↓↙←→ + PATADA DEBIL

CONECTA 5 GOLPES



- 3





+ PATADA FUERTE

CONECTA 5 GOLPES

COUNTER

Para marearlo

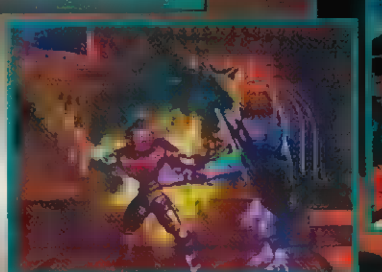


+ GOLPE DEBIL

Para ejecutar el Súper



+ PATADA MEDIA

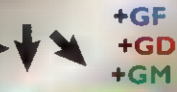


Este Counter, como todos los demás, lo puedes ejecutar sin necesidad de tener cuadros de poder, pero si los tienes te restará tres.

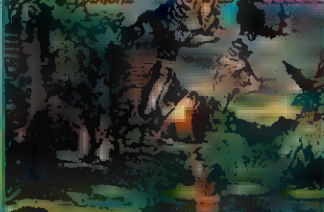
AIR COMBO

GD/ PD +GF
GM/ PM →↓↘ +GD
GF/ PF +GM





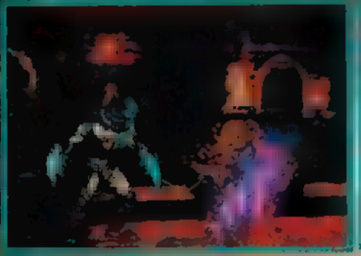


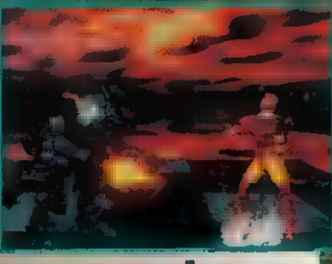


NO MERCY

←↙↓↘→← + GOLPE MEDIO

ULTIMATES







+ GOLPE MEDIO



+ PATADA MEDIA

REMATES

Estos son los primeros cuatro



↓↘→ + GOLPE MEDIO

→↘↓↙← + GOLPE FUERTE

→↓↘ + GOLPE FUERTE

←↙↓↘→ + PATADA FUERTE



Y este es el quinto remate

→↓↘ + GOLPE DEBIL

MINI ULTRA



+ GOLPE DEBIL



ULTRA



+ PATADA DEBIL





SKELESKEWER

↓ ↘ → + GOLPE MEDIO

AGARRE

En combo y sólo
→ + PATADA FUERTE



SPINAL

FLAME BLADE

↓ ↘ → + GOLPE FUERTE







↓ ↘ → + GOLPE DEBIL

SOUL DRAIN

Este poder le resta los cuadros de poder al oponente y te los da a tí, si lo conectas completo baja hasta seis cuadros

DARK KICK

En el aire presiona:
↓ + PATADA FUERTE





POWER DEVOUR

Golpe Débil mantenlo presionado. Con este poder capturas los poderes y algunos ataques (menos los ataques por abajo). Los poderes o ataques que captures te darán un cráneo que gira alrededor de ti y podrás acumular hasta 6 cráneos, pero ya que tengas los 6 no acumules un poder más porque perderás todos los cráneos.



← + **GOLPE DEBIL**

PD = PODER LENTO
PM= PODER MEDIO
PF = PODER RAPIDO

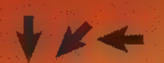


Para lanzar los cráneos: ↓ ↘ → + CUALQUIER PATADA



SKELEPORT

Necesitas tener cuando menos un cráneo.



↓ ↙ ←







Presiona rápido:
→ → / ← ←

Este movimiento te sirve para correr, tanto para acercarte o alejarte del oponente.



+ PATADA DEBIL



+ PATADA MEDIA



+ PATADA FUERTE



SKULL SKRAPE

↙	+ PATADA FUERTE	ATAQUE CORTO
↓	+ PATADA FUERTE	ATAQUE MEDIO
↘	+ PATADA FUERTE	ATAQUE LARGO

BREAKER



↓ ↙ ←

SUPER MOVIMIENTOS

- 1X Craneo





+ GOLPE MEDIO / GOLPE FUERTE

Con este movimiento llamas a los cráneos. Con **Golpe Medio** sólo llamas uno, pero con **Golpe Fuerte** llamas a los 6 o los que te falten de un jalón, lo mejor es que si lo ejecutas con **Golpe Fuerte** no se terminarán los cráneos, pero eres vulnerable mientras los estás llamando.



+ GOLPE FUERTE

CONECTA 1 GOLPE

- 3



↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →

+ PATADA MEDIA

CONECTA 1 GOLPE, PERO MAREA AL OPONENTE (no es necesario tener cráneos.)

- 4





+ PATADA FUERTE **- 6**

CONECTA 1 GOLPE y si lo conectas en combo CONECTA 5 GOLPES y no es necesario tener cráneos.

EN COMBO



- 3



+ PATADA FUERTE

CONECTA 5 GOLPES



+ GOLPE MEDIO

CONECTA 5 GOLPES

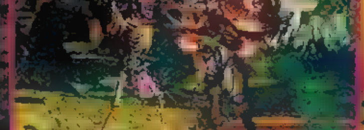


- 3





ULTRA





+ GOLPE FUERTE



MINI ULTRA



+ GOLPE FUERTE






AIR COMBO
GD/ PD
+PF
+PD
/ PF
REMATES
Estos son los primeros cuatro
+ PATADA DEBIL
+ PATADA MEDIA
+ PATADA FUERTE
+ GOLPE MEDIO
Y este es el quinto remate
+ GOLPE DEBIL
NO MERCY
+ GOLPE DEBIL
ULTIMATES
+ GOLPE DEBIL
SABREWULF
SABRE HOWL
Si mantienes Golpe Débil presionado continúas aullando, con este movimiento acumulas cuadros de poder, obviamente eres vulnerable, pero puedes marcar otro poder mientras ejecutas este para sorprender al oponente
+ GOLPE DEBIL
+ PATADA DEBIL
CON ESTO SOLO EJECUTAS UNA FINTA
SABRE SPIN
+ GOLPE MEDIO
SABRE WHEEL
+ PATADA MEDIA
SABRE POUNCE
+ GOLPE FUERTE
Si mantienes Golpe Fuerte presionado no te lanzarás hasta que sueltes el botón.
Y si presionas Golpe Medio mientras estás gruñendo suspendes el ataque
49

SABRE FLIP



← → + PATADA FUERTE

/ → ←

BREAKER



← →

COUNTER



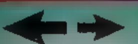
Para marearlo

← → + PATADA FUERTE

Para ejecutar el Súper

← → + PATADA MEDIA

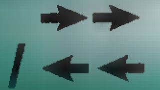




+ PATADA DEBIL

Para saltar presiona dos veces el control al frente o atrás rápido.

→ →







MINI ULTRA

→ ← + PATADA DEBIL

SUPER MOVIMIENTOS



→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ PATADA FUERTE

CONECTA 5 GOLPES

- 6



→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ GOLPE FUERTE

CONECTA 1 GOLPE

- 4



MARCALO EN EL AIRE::



+ GOLPE FUERTE

Conecta 1 golpe y mareas al oponente

- 4

EN COMBO





+ GOLPE MEDIO

CONECTA 5 GOLPES

- 3



+ PATADA MEDIA

CONECTA 5 GOLPES

- 3



AIR COMBO







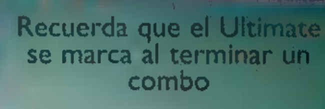
GD/ PD → ← +GF
/ +GD
/ +

NO MERCY



Mantén presionado **GOLPE DEBIL** por dos segundos aproximadamente y suelta el botón.

ULTIMATES



Recuerda que el Ultimate se marca al terminar un combo

Mantén presionado **GOLPE DEBIL** por dos segundos aproximadamente y suelta el botón.

Mantén presionado **PATADA FUERTE** por dos segundos aproximadamente y suelta el botón.

REMATES

Estos son los primeros cuatro

← → + GOLPE DEBIL

← → + GOLPE FUERTE

← → + PATADA MEDIA

← → + PATADA FUERTE



Y este es el quinto remate

← → + PATADA DEBIL

MAYA

FLIP KICK



← → + PATADA MEDIA

SAVAGE BLADES



← → + GOLPE MEDIO

MANTIS





← →

+ GOLPE FUERTE

AGARRE



En combo y sólo

→ + GOLPE FUERTE

COBRA BITE



← →

+ GOLPE DEBIL



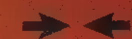
JUNGLE LEAP







Este poder sólo sale en el aire y se marca:



+ GOLPE FUERTE

 + PATADA FUERTE

El ataque es largo con Patada Fuerte y además lo puedes interrumpir con:

 + PATADA DEBIL



y / o

 + GOLPE FUERTE

 + PATADA DEBIL

El ataque es corto con **Patada Débil** y también lo puedes interrumpir con:



+ GOLPE FUERTE



BREAKER



ULTRA





+ PATADA FUERTE



MINI ULTRA

+ GOLPE FUERTE

COUNTER



Para marearlo

+ GOLPE DEBIL

Para ejecutar el Súper

+ GOLPE MEDIO

AIR COMBO



/ PD

/

/ PF

+PF

+PD

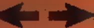
+

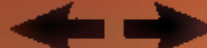
REMATES

Estos son los primeros cuatro

 + GOLPE DEBIL



 + PATADA DEBIL

 + GOLPE FUERTE

 + PATADA FUERTE



Y este es el quinto remate

 + GOLPE DEBIL



SUPER MOVIMIENTOS

- 3



→ ↘ ↓ ↙ ← →

Conecta un GOLPE, este y todos los demás movimientos que conectes después en COMBO saldrán con sombras

→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ PATADA FUERTE

CONECTA 5 GOLPES

- 6





EN COMBO

- 3

→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ GOLPE MEDIO

CONECTA 5 GOLPES

- 3

→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ PATADA MEDIA

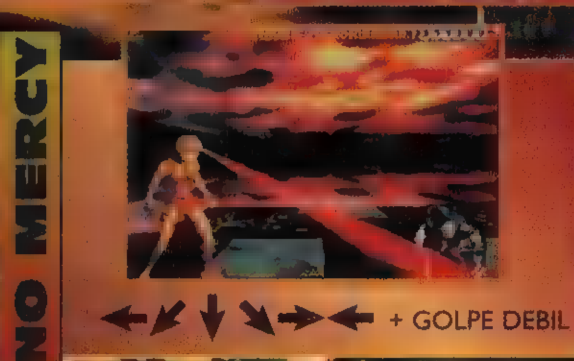
CONECTA 5 GOLPES



ULTIMATE

← ↙ ↓ ↘ → ←

+ GOLPE DEBIL



NO MERCY

← ↙ ↓ ↘ → ← + GOLPE DEBIL

→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ PATADA DEBIL

T.J. COMBO

T.J. TREMOR



← → + PATADA MEDIA

/ → ←



SPIN FIST

← →

+ GOLPE DEBIL





→ ←

+ GOLPE DEBIL



POWER LINE

← →

+ GOLPE FUERTE

Lo puedes cambiar por un ROLLER COASTER marcando:

→ ← + GOLPE MEDIO

o por un SPIN FIST marcando:

→ ← + GOLPE DEBIL

y si lo que quieres es frenarte marca:

→ ← + GOLPE FUERTE



ROLLER COASTER



← → + GOLPE MEDIO

/ → ←

SKULL CRUSHER





Este movimiento sólo lo puedes ejecutar pegado al oponente y no golpea, sólo te ubica del otro lado del enemigo.



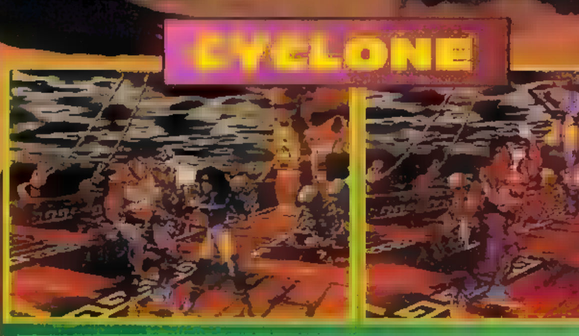
← → / → ← + PATADA DEBIL

→ ↘ ↓ ↙ ← + PATADA DEBIL

Este movimiento sólo es una finta para sorprender al oponente.



CYCLONE



Mantén presionado **GOLPE FUERTE** por dos segundos aproximadamente y de nuevo presiona **GOLPE FUERTE**

Mínimo hay que mantener Golpe Fuerte por dos segundos y presionar nuevamente **Golpe Fuerte** para lanzar a tu oponente fuera de la pantalla. Entre más tiempo mantengas presionado **Golpe Fuerte** más alto lanzarás al enemigo. Si presionas :



← → + GOLPE FUERTE

Avanzas un poco

ULTRA



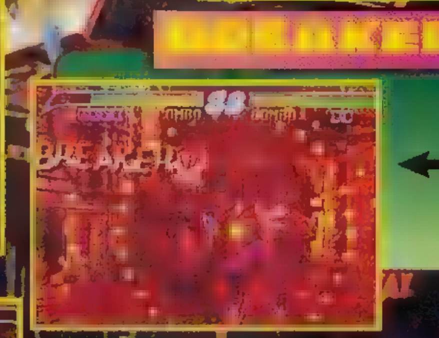


→ ← + GOLPE FUERTE





← → + PATADA FUERTE



MINI ULTRA



← → + PATADA FUERTE

BREAKER

← →

AIR COMBO





GD/ PD → ← +PF

GM/ +PD

GF/ PF +

AGARRE

En combo y sólo



→ + GOLPE MEDIO



COUNTER



Para marearlo

← → + GOLPE FUERTE

Para ejecutar el Súper

← → + GOLPE MEDIO

REMATES

Estos son los primeros cuatro

← → + GOLPE DEBIL

← → + GOLPE FUERTE

← → + PATADA DEBIL

← → + PATADA MEDIA

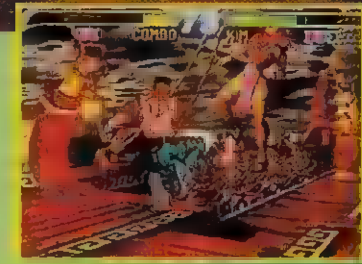
Y este es el quinto remate ← → + PATADA FUERTE



Presiona rápido

← ←

Para huir del oponente



Cuando te derriben marca:

← → + CUALQUIER PATADA

Para recuperarte con este ataque

NO MERCY



↘ ↓ ↙ ←

+ PATADA FUERTE

SUPER MOVIMIENTOS

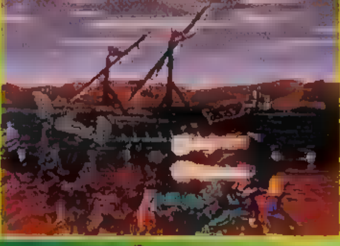




+ PATADA MEDIA

Conecta 1 golpe y marea al oponente lo puedes marcar en el suelo o saltando

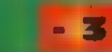
- 3





+ GOLPE MEDIO

Conecta 3 golpes, éste y todos los demás movimientos que conectes después en combo dejarán sombras



- 3

→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ GOLPE FUERTE

CONECTA 5 GOLPES

- 6

EN COMBO





+ GOLPE MEDIO

CONECTA 5 GOLPES



- 3



+ GOLPE DEBIL

CONECTA 5 GOLPES



- 3



ULTIMATES



Recuerda que el Ultimate se marca al terminar un combo



+ PATADA FUERTE

Mantén presionado **P**atada **D**ébil por dos segundos aproximadamente y suelta el botón.





Corporativo

30 DE SEPTIEMBRE: DIA N64

Sí, ya lo dijimos en el *Tema del Mes* y nos sigue causando tristeza repetir que el Nintendo 64 saldrá hasta el 30 de Septiembre, pero es necesario que lo repitamos por algunos factores muy especiales: Para empezar debemos decir que los rumores que mencionamos en el extra anterior fueron ciertos, el Nintendo 64 se retrasará un par de meses en Japón (de Abril 21 a Junio 23), pero desde antes que esto se hiciera oficial comenzaron a surgir los rumores de que el Nintendo 64 retrasaría también su salida en América. El mismo día que Nintendo de Japón anunció el retraso de la salida de su sistema, Nintendo of América dió a conocer un boletín de prensa el cual detallamos a continuación:

Marzo 8, 1996

Muchos de ustedes habrán oído recientes rumores en la prensa acerca de que el lanzamiento del Nintendo 64 será retrasado. Nos gustaría hablar de estos rumores y al mismo tiempo reafirmar que los planes para el lanzamiento en Norteamérica no han sufrido ningún cambio.

Como previamente se anunció, el Nintendo 64 se lanzará en Norteamérica en Septiembre 30. Al igual que con anteriores anuncios todo lo relacionado a productos y precio sigue sin cambio alguno y sigue planeada la salida de este sistema para finales de 1996 para otros mercados.

En Japón, Nintendo Corp. ha anunciado que comenzarán a pre-vender y a anunciar el Nintendo 64 en Abril 21 y se comenzará a repartir en Junio 23. La razón de este retraso es doble: Ha habido una limitación en la producción de chips porque estamos usando tecnología que sólo los licenciatarios de Silicon Graphics pueden producir; y la segunda es que Mr. Miyamoto ha pedido unas semanas más para afinar detalles de su ya de por sí espectacular Software. A pesar de este cambio de fecha, el Nintendo 64 estará a la venta en Japón en la importante temporada de Verano.

Adicionalmente, Nintendo Corp. ha anunciado que Super Mario 64, Pilot Wings 64 y un juego de Seta de nombre "Habu Nanakano no Saikyo Habu Shogi" estarán disponibles cuando este sistema sea lanzado en Japón. Los planes de Nintendo of America para el lanzamiento del Software en Norteamérica se revelarán en el E3.

No es necesario decir que todos estamos esperando ansiosamente la salida del Nintendo 64. Hemos seguido cuidadosamente el progreso del Software y no hay ninguna duda en nuestras mentes que, simplemente, hará a un lado a la competencia en el E3 en Mayo.

Este es un año para Nintendo y este producto está a tiempo para re-definir la industria entera a partir de Septiembre 30 en Norteamérica.

Y ya que estamos hablando de los no muy confiables rumores, te diremos que hay un par de ellos de los que nos acabamos de enterar; para empezar se ha dicho, por parte de una fuente no oficial), que Nin-





Tal como fue anunciado el día 31 de Enero de este año en el periódico USA Today (¡¡¡y en la sección de Deportes!!!), la salida del Nintendo 64 sigue siendo para Norteamérica el 30 de Septiembre.

Novedades

THQ y Disney Soft

Anteriormente hemos hablado de que Disney Soft siempre busca buenos licenciatarios para que ellos distribuyan sus juegos, si recuerdas entre las compañías que han distribuido sus juegos están Capcom, Virgin y Sony (hasta ellos le entraron con Toy Story, pero al parecer no lo hicieron muy bien que digamos, pues según nos cuentan algunas personas es muy difícil encontrar este juego en las tiendas especializadas en EU, y si tienes suerte lo encuentras en las tiendas especiales de Disney, (seguramente aquí no habrá este problema). Bueno, pues ahora Disney Interactive ha unido fuerzas con THQ -compañía de la cual no habíamos oído gran cosa, a parte de que ya distribuían los títulos de EA para GB- y pronto podremos ver dos juegos de Disney distribuidos por Black Pearl Soft (filial de THQ), estos juegos serán las adaptaciones para GB de Toy Story y Pocahontas. Ambos juegos son buenos y seguramente serán del gusto de los videojugadores. Como un breve repaso te podemos decir que Toy Story es muy parecido a la versión de SNES que ya revisamos en nuestro número anterior y que tiene gráficos que fueron producidos por el mismo equipo que animó la película y en Pocahontas tú deberás ayudar a esta heroína a cumplir algunas misiones que le ayudarán a salvar a su tribu.

tendo está planeando re-diseñar el Game Boy. Hasta el momento no se sabe si lo piensan hacer más chico, más cómodo, o todo marciano como el nuevo NES; como dijimos se trata de un rumor, por lo que hay que esperar a que haya información oficial. En el otro rumor tiene mucho que ver la declaración que hizo Gumpei Yokoi, desarrollador del Game Boy y el Virtual Boy, a nuestra revista en el número de Marzo en donde dijo que "había muchos proyectos que se iban a anunciar este año y los cuales podrían ser desde juegos hasta nuevos sistemas", pues bien, el rumor que tiene que ver con esta declaración, es que Nintendo se encuentra desarrollando un equipo portátil de 32-Bit con pantalla a color; al igual que con la noticia del Game Boy estaremos muy atentos para obtener información oficial al respecto y hacérselas llegar.
Y para aprovechar que estamos con la onda del Nintendo 64, te diremos que en Japón se dice que una compañía desarrolladora de software para computadoras Silicon Graphics de nombre Nichimen Graphics pronto desarrollará herramientas para el Nintendo 64. Esta compañía cuenta con clientes muy importantes como Acclaim, Electronic Arts y Square Soft, (e inclusive Nintendo ya ha trabajado anteriormente con ellos). Esta compañía es muy popular con los licenciatarios ya que ellos han creado una herramienta especial para el desarrollo de juegos y que resulta muy cómodo usarla; esta herramienta se llama N-World y se dice que es muy cómoda porque permite a los programadores crear archivos de imágenes, animaciones, fuentes de luz, etc., en las computadoras de SG y este programa lo que hace es que todos estos datos los recopila y los convierte en datos que los programadores podrán usar en sus sistemas de programación (o sea, es como hacer una escultura (SG), sacarle un molde (N-World) y después usar este molde como quieras).
Hasta el momento no se sabe cuál pueda ser la función que esta compañía desarrollará con el N64, como dijimos al principio se dice que creará una herramienta, pero y entonces ¿Qué onda con los otros desarrolladores?, ¿Será ésta un complemento para que los programadores trabajen en máquinas SG y después con algo parecido al N-World puedan convertir los datos a las herramientas de Alias y Multigen?



Esta es una muestra de lo que se puede lograr con las herramientas de Nichimen Graphics.

¿Qué juego vendrá con el Nintendo 64?

Garfield y Oddie

México, D.F.

Est[redacted] pregunta nos la han hecho muchísimos lectores y no la habíamos contestado porque la respuesta oficial la dará Nintendo hasta el E3 este 15 de mayo (por lo cual la información la leerás en nuestra revista de julio) pero déjanos comentarte que en Japón no incluirá cartucho. Nosotros creemos que pueden lanzar 2 paquetes: uno con el Mario 64 y otro con el Killer Instinct 64 pero es lo que intuimos, no lo sabemos pues [redacted] hemos tenido noticias oficiales.

Deberían hacer una sección donde los lectores mandaran fotos ocurrentes como ustedes dijeron en su número 50 en Dr. Mario.
Se despide su lector No. último

Mexicali, B.C.

Estamos esperando esas fotos para incluir eventualmente una sección con fotos de cosas chistosas, curiosas y ocurrentes relacionadas con los videojuegos. Al igual que con los pasatiempos somos muy exigentes y no publicaremos cualquier cosa, así que si le pones mucha creatividad y mucho esfuerzo, mándanos tu foto.

Nintendo habla de juegos exclusivos para el N64. Entonces ¿Por qué van a sacar Mario Kart, Star Fox, Mario, Zelda y Pilot Wings, si estos títulos ya habían salido? Aunque son diferentes y nuevas versiones.

Gerardo Flores Chavez

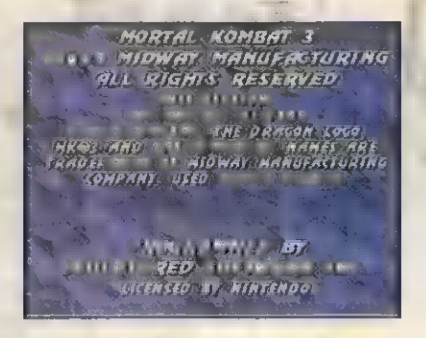
Guadalajara, Jalisco

Aunque ya lo hemos dicho, queremos dejar muy claro que las versiones de los juegos serán las exclusivas y la razón es que si programan un muy buen juego teniendo en cuenta la capacidad de sistemas inferiores, al trasladarlo al N64 [redacted] se explotarían sus ventaja[redacted] plenamente.

Prendí el SNES con el cartucho MK3 y mantuve presionados los botones L y R antes de aparecer la primera pantalla y apareció la leyenda SNES versión August 11:32 AM. ¿Qué significa?

Jorge Tequiantzi Rodriguez

Tlaxcala, Tlaxcala



¡Qué observador! Obviamente es la última revisión que se le hizo al juego.

En la presentación de Yoshi's Island salen estrellas ¿para qué sirven?. Ya terminé el juego y tengo una estrella. Mis amigos tienen 2 ó 3 y nadie sabe para qué sirven.
Su lector número X

Victor J. Félix Campoy

Hermosillo, Sonora

Para ahorrarnos una respuesta lee la siguiente carta



Está bien padre y muy bien hecho Yoshi's Island, pero lo que no me agradó fue que al hacer el 100% en todos los mundos y todos los especiales no pase nada nuevo, porque no es justo que alguien que pase todos los mundos, pero sin hacer el 100% vea el mismo final que alguien que sí lo logró junto con los especiales.

José Orozco Núñez

Guadalajara, Jalisco

Tienes razón en cuanto a que el final no cambia, pero si tú lograste 100 puntos en todos lados lograste abrir [redacted] que quien no logró esa calificación, no ha podido jugar ni conocer. Creemos excelente que juegos de Nintendo como éste [redacted] como los juegos de Donkey Kong o Mario, sean relativamente fáciles de terminar por los videojugadores menos experimentados, pero los que tienen más experiencia y habilidad tienen un extra de juego y un reconocimiento a sus logros. Tú por ejemplo tienes tu cartucho con todas las estrellas, a diferencia de quien no lo ha logrado.

Las caricaturas de Dragon Quest (las aventuras de Fly) ¿están basadas en el videojuego o el videojuego en la caricatura? ¿Qué significa el hechizo Merami?
(obviamente la traducción del japonés)

La Changa

Monterrey, Nuevo León

Pues [redacted] realidad ni el juego ni la serie están basadas una en la otra. Aquí lo que pasó es que la compañía editorial Shueisha de Japón llegó a un acuerdo [redacted] Enix para [redacted] un comic o Manga que hasta el momento sigue apareciendo semanalmente [redacted] la publicación "Shonen Jump"; la idea era la de tomar algunos monstruos, items y magias que aparecen en el juego e incorporarlos [redacted] la serie de que ninguna forma tiene nada que ver con los juegos de Dragon Quest en Japón. Como dato complementario [redacted] podemos decir que el nombre original de la caricatura "Las Aventuras de Fly" [redacted] Dai no Daihouken, donde la palabra "Dai" es el verdadero nombre del héroe, o sea que [redacted] lugar de lla[redacted] Fly en Japón [redacted] llama Dai. Referente a lo del hechizo, no sabemos qué [redacted] lo que signifique, (ni siquiera nos [redacted] japonés) pero te prometemos que vamos [redacted] investigar y luego [redacted] decimos.



Para obtener los passwords de este juego sólo se tuvo que llegar hasta la escena 35.
Aquí, al no poder pasar, un control turbo fue de mucha ayuda, ya que si dejas presionado el botón de regresar un espacio y mueves la flecha como quieras, empezarán a salir combinaciones de letras y números. Después de un rato ya se tenían 12 passwords de diferentes niveles obtenidos con esta técnica y fue cuando la relación que existe entre los passwords 33, 34, 35 se pudo analizar:

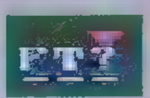
1) Las 2 primeras letras del password 33 las tiene el 35.
2) La última letra del password 33 la tiene el 34.

Y entonces surgió la pregunta: ¿Si combino las 2 primeras letras del password 34 y la última del 35, me saldrá el password 36? Y la respuesta fue Sí.
Así empezaron a salir muchos passwords con los 12 que se sacaron al azar y empezamos a descubrir ciertas relaciones:

1) Las 2 primeras letras de un password se repiten 2 passwords antes o después de éste. Ej: Las 2 primeras letras del 55 están en el 53.
2) La última letra de un password se repite un password antes o después. Ej: La última letra del 67 está en el 68.
3) La primera letra de un password, además de salir 2 passwords después, sale 16 passwords más adelante. Ej: El password 41, pero no con el 73, comparte la "S" con el 57, además de compartirla con el 43 y el 59.
4) Cada 32 passwords salen combinaciones diferentes. Ej: El password 45 (QFZ) comparte la "QF" con 47 (QFK), el "2" con 5Z546 (HS2), la "Q" con 61 (QRV) y con 63 (QR!), pero con 77(575) ya no comparte nada.
5) Del password 33 al 36 es un grupo de 4 passwords.
6) Del password 33 al 64 es un cúmulo de 8 grupos (32 passwords)
7) La 2a. letra de un password se repite después de 8 passwords, pero ya no después de 16.
8) Cada grupo de 32 passwords comparte letras y números entre sí, y es independiente de los otros grupos.
9) Un grupo de 4 passwords se relaciona entre sí, con el 2o. grupo adelante de él, compartiendo la 2a. letra y con el 4o. grupo posterior a éste compartiendo la primera letra.

Con esto sólo faltó sacar 10 passwords, 2 de los cuales fueron conseguidos pasando el nivel, y a los otros 8 sólo les faltaba la última letra o la primera y fueron sacados probando cada letra en el lugar donde faltaba.

Como ves, muchas veces no es necesario pasar varias horas tratando de encontrar una solución.
En algunas ocasiones es mejor buscar una salida opcional o usar tus habilidades y descifrar la secuencia de los passwords, ¡lo malo es que hay que pensar!.














48N
8QN
48R
8QR
4NQ
80Q
4N0
800
T19
9V9
T1M
9VM
TW6
926
TWZ
92Z
2F2
XS2
2FK
XSK
2RV
X9V
2R!
X9!
BL5
WZ5
BL5
WZ1
BL1
WK4
B64
WKP
B6P
S8N
0QN
S8R
0QR
SNQ
00Q
SN0
000
V19
CV9
V1M
CVM
VW6
C26
VWZ
C2Z
QF2
HS2
QFK
HSK
QRV
H9V
QR!
H9!
5Z5
?L5
5Z1
?L1
5K4
?64
5KP
?6P

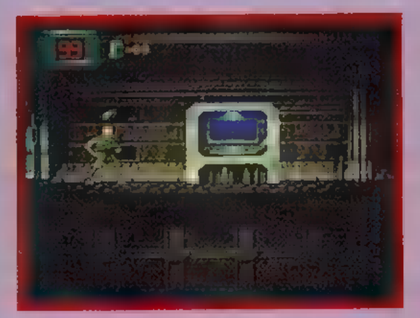


SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS



Durante el juego, en el **control II** presiona los botones **A,B,Y,B**. y después en el **control I** presiona el botón **A**. Entonces aparecerá en la pantalla el número 1 justo debajo de las armas. Este número determina la habilidad que adquiriste con el truco.

1 - Invisibilidad
2 - No daño
3 - Invisibilidad
4 - Armas ilimitadas
5 - Armas ilimitadas,Invisibilidad
6 - Armas ilimitadas,No daño
7 - Armas ilimitadas,Invisibilidad







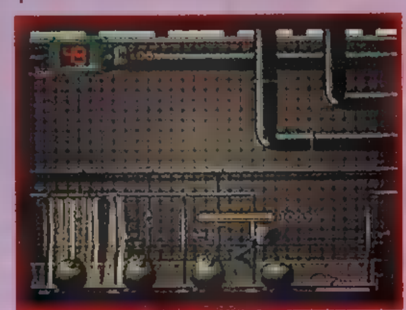
Para que tú cambies de número, ejecuta el código otra vez en el **control II** (**ABYX**).en el **control I** en lugar de presionar **A** presiona **B** para avanzar 2 números a la vez (si comenzaste con 1 avanzas al 3, 5, etc.) y **X** para cuatro números a la vez.

Armas ilimitadas





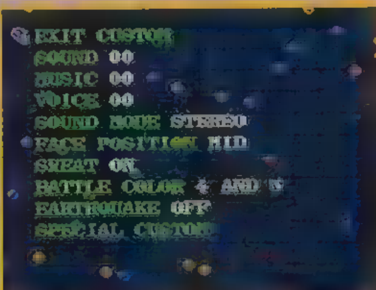
Invisibilidad



No daño



Con este truco podrás obtener nuevas opciones que son bastante interesantes. Para poder entrar a esta pantalla debes hacer lo siguiente: En el **control 2** presiona y mantén los botones **A, B, X** e **Y**. Con estos botones presionados **resetea tu SNES**. Ahora sin dejar de presionarlos presiona **Start** en el **control 1**. Una vez hecho esto, ve a la opción de **"Custom"** dentro de **"Option Mode"**, si lo hiciste correctamente verás varias opciones nuevas.



Así es esta pantalla normalmente pero...



Battle Color.- Son el número de colores diferentes que tendrás en el juego, entre menos sean es más fácil.

Earthquake.- Esto sólo hace que la pantalla se mueva mientras juegas.

Dentro de Special Custom:

Fall Blob.- Aquí podrás escoger la velocidad a la que los "Blobs" van a caer



Si haces el truco aparecen estas opciones nuevas.

Mode.- Te da a escoger 3 diferentes modos de juego los cuales son:

Battle, Endless y Watch

Stage.- Podrás escoger libremente uno de los 13 escenarios que hay para jugar.

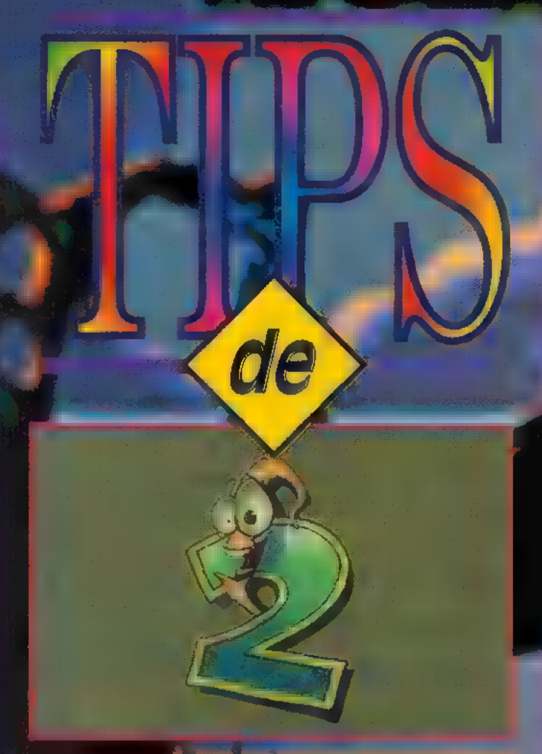
CPU Player.- Aquí puedes escoger qué tan rudo quieres que sea el CPU contra ti.

¡LOS MARCIANOS LLEGARON YA!



¡Y entraron por la tele para robarle su Quik a nuestros amigos!

Ayúdalos a recuperarlo encontrando una de las 5 palabras secretas, muy pronto sabrás como usarla.



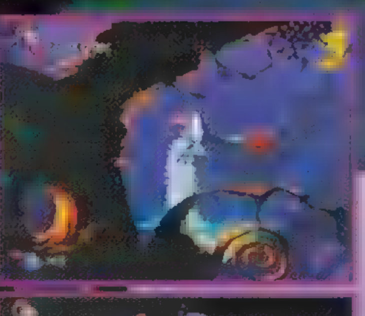


Bueno, aquí estamos otra vez dándote tips de un juegazo y para esto te tenemos mapas de casi todos los niveles. Y son casi todos porque para Puppy Love, The Flyin' King y Level Ate no los necesitas ¿o sí? Tampoco te damos el último nivel, ya que este te toca a ti. Así que empezamos.

Para tomar esta vida, avanza hacia la derecha del punto de inicio y súbete al borde que indica la 1a. foto. Ahora, colúmpiate hacia la izquierda usando a Snott (B en el aire) 4 veces.





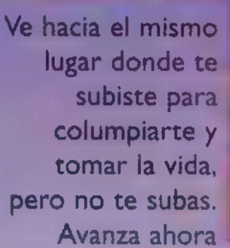






Para llegar aquí, ve hacia donde está el corral de los puercos y súbete ■ donde está el ícono de la pistola de Jim. Tómala y brinca hacia la izquierda para poder llegar aquí y tomes la energía y las armas. Para bajar, ve hacia donde están las ramas negras (a la derecha de las armas).

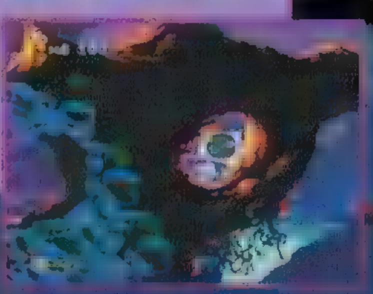




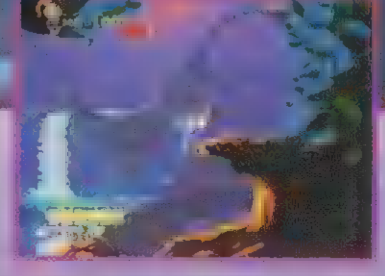


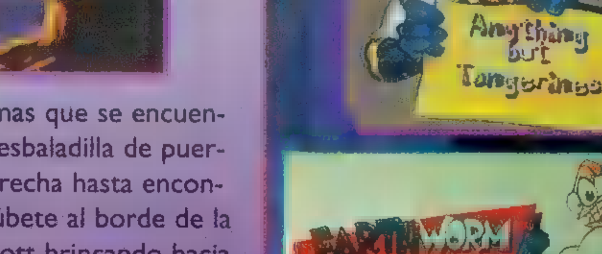


Ve hacia el mismo lugar donde te subiste para columpiarte y tomar la vida, pero no te subas. Avanza ahora hacia la izquierda y entrarás a un hoyo donde hay energía y armas. Ya que no puedas seguir avanzando, ve hacia la derecha y toma la primera bandera (la que tiene la tierra) del password.







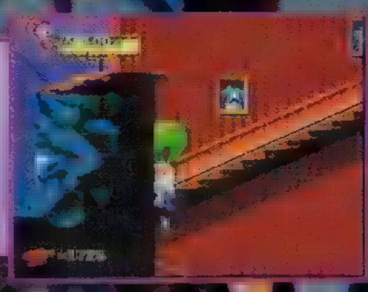




Para tomar las armas que se encuentran arriba de la resbaladilla de puercos, ve hacia la derecha hasta encontrar la 1/2 meta. Súbete al borde de la derecha y usa a Snott brincando hacia la izquierda 2 veces.

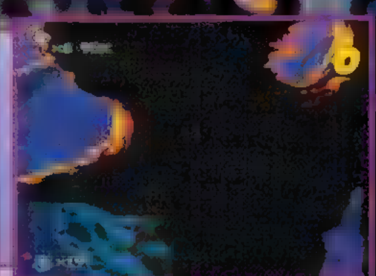


Cuando llegues hasta la parte de arriba usando la silla brinca hacia la izquierda usando a Snott como paracaídas (Y en el aire), tratando de pasar por debajo de la media meta. Así encuentras armas.



Casi al final, vete por la cuerda de arriba de las cascadas y al llegar a la parte izquierda, sale una estrellita que hace aparecer un Super Suit Icon (que te da 75% de energía) a la derecha de la cuerda.











Para conseguir la bandera de Jim del password, al llegar a donde te dicen: Use Snott Swing, ve hacia la izquierda por la parte de abajo. Así encuentras esta bandera.

Antes de llegar con Bob (el pez dorado), súbete a donde indica la 1a. foto y saldrá una estrella que hace aparecer armas a la izquierda.

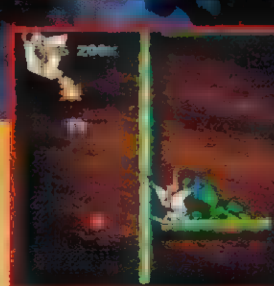




LORENZEN'S SOIL







Para ahorrarte tiempo, (y si crees no necesitar la vida de arriba), toma la bandera de Worm del otro lado (como indica la secuencia)



Para la bandera de Jim haz exactamente lo mismo que con la de Worm.

Ya con las 2 banderas anteriores sube hasta donde se indica en el mapa, para usar este atajo

Si llevas prisa, toma la bandera de EARTH desde arriba

Esta es la mejor posición para eliminar la larva..

PUPPY LOVE

Para Puppy Love, aquí está el número de tandas de perritos, y en cuál sale premio:

Los * indican que Puppy puede fallar la bomba

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1.1	7	5
1.2	4	1
1.3	5	1
1.4	5	1
1.5	5	X
2.1	5	3
2.2	8	4
2.3	6	5
2.4	6	4 *
2.5	6	5
3.1	6	3
3.2	6	5
3.3	5	2
3.4	6	4 *
3.5	6	4 *

VILLI PEOPLE

Para este nivel, la única recomendación es que tomes el camino difícil cuando encuentres una bifurcación. Trata también de conseguir los 11 gusanos para las preguntas. Por cierto, aquí te van las 60 que encontramos jugando 2 días sólo en esta escena:



When is Jim's Birthday?
Y: The day he was born
B: Jun 9, 1994 *
A: Today if you have a present

What is a Paradox?
Y: Yes
B: No
A: I don't know *

What Broadway musical is based on Annelids?
Y: Wormlight Express
B: Worms
A: The worm of the opera *

In what year did the Battle of hamstrings take place?
Y: 1066 A.D.
B: 1099 B.C.
A: 101 D.M. *

Can you rub your stomach and

pat your head?
Y: Yes
B: No *
A: Yes, but Simon didn't say
Use what in place of butter when cooking?
Y: Shortening *
B: Lengthening
A: Weasel feathers
Can Jim tie himself into a knot?
Y: No ▪
B: Jim has no arms
A: He probably can; but he'd only use it to impress girls.
Hey kids, what time is it?
Y: Stop it
B: I can't stand it
A: Nick *
If Tim runs east with two apples, when does the train arrive with peaches?
Y: As soon as Herb arrives *
B: As soon as Mike leaves town
A: I don't do math
Can Peter Puppy have a bite of your ice cream sandwich?
Y: Yes
B: No
A: Over may dead body ▪
What food isn't available on the streets of New York city?
Y: Freed Worms
B: Real beef hot dogs *
A: English mustard
Seven times seven equal
Y: 49
B: Forty-nine
A: C'mon, I really need this power up! *
Alas, poor Yorrick... was written by:
Y: Big Macbeth
B: Chocolate shakes *
A: Patty cake
Have you read the instruction manual?
Y: No ▪
B: Yes
A: Yes, but I can't find where tab a fits into slot B.
May I please be excused to go to the bathroom?
Y: Cross your legs!
B: The Industrial revo lution *
A: Flamin' yawn
How many legs does a shark have?
Y: As many as it wants *
B: Don't be stupid
A: Tally ho
How do you compute the area of a circle?
Y: Pi R square
B: Pie are round but Nick Jones is square.
A: Ask your doctor *
What is Earthworm Jim's favorite Christmas carol?
Y: Frosty the snow-cone
B: Jingle Jangle bells
A: My funny valentine *
When bowling psycrow needs 7 more pins to win, he should:
Y: Hit reset and get spare if nobody's loo-king ▪
B: Aim at right side of pins.
A: Aim at left side of pins
Where does Mrs. Schultz live?
Y: Up the hill in that old spooky house no one will go near -- even on halloween
B: Under the stairs
A: Germany *

What is the meaning of life?
Y: Ask Brian
B: 42 *
A: Forty-two
Who is the king of the animals in Africa?
Y: Marimba
B: Help, I can't swimba
A: Earthworm Jimba *

Who are you?
Y: Who, who, who, who? *
B: I really want to know
A: Now tell me, who are yor?
I don't get it
Y: Neither do I
B: and your point would be...?
A: The right answer is wrong, and the rest don't make sense *
W.W.W. stands for
Y: Weewy wascawy wabbit *
B: World war won
A: Keep on truckin
These walk down stairs, alone or in pairs
Y: Shoes ▪
B: Toys that were metal but are now plastic and just not as cool
A: Take a memo
What exactly is a 'mojo'?
Y: A really bie cup of coffee
B: A tiny elvis *
A: A command, as in 'mojo own lawn'
Is this a trick question?
Y: The sock *
B: Answer
A: Bongo the dancing bear
Who es Leo Tolstoy?
Y: Dead *
B: The guy who wrote the manual
A: Warren peace's best friend
Jim's super suit is:
Y: Wash and wear
B: All-natural fibers
A: Filler with healthy and delicious oat bran.*
Can Psy-crow beat Jim at arm wrestling?
Y: Yes
B: Jim has no arms *
A: No

Is Jim Dyslexic?
Y: Sey *
B: Yes
A: No
Phrase your response in the form of a question:
Y: Yes *
B: No
A: Maybe
Can Jim Speak french?
Y: Oui
B: No ▪
A: Michelle, ma bell sont lay mo key vont tray bein ensamble
How long is a piece of string?
Y: The same shape as something beige *
B: Pi
A: By bus
If cigarrettes cause cancer, what causes capricorn?
Y: Bad-fitting shoes in south france
B: Dental floss
A: One and one half pounds of butter*
How does Jim spell his first name?
Y: JMI
B: MIJ *
A: IJM
Does Jim have piranha in his aquarium?
Y: A
B: B
A: Both A and B *
In a dogfight between a spitfire and a harrier which plane would

When is Jim's Birthday?
Y: The day he was born
B: Jun 9, 1994 ■
A: Today if you have ■ present

What is ■ Paradox?
Y: Yes
B: No
A: I don't know *

What Broadway musical is based on Annelids?
Y: Wormlight Express
B: Worms
A: The worm of the opera ■

In what year did the Battle of hamstrings take place?
Y: 1066 A.D.
B: 1099 B.C.
A: 101 D.M. *

Can you rub your stomach and pat your head?
Y: Yes
B: No *
A: Yes, but Simon didn`t say

Use what in place of butter when cooking?
Y: Shortening *
B: Lengthening
A: Weasel feathers

Can Jim tie himself into ■ knot?
Y: No *
B: Jim has no arms
A: He probably can, but he'd only use it to impress girls.

Hey kids, what time is it?
Y: Stop it
B: I can't stand it
A: Nick ■

If Tim runs east with two apples, when does the train arrive with peaches?
Y: As soon as Herb arrives ■
B: As soon as Mike leaves town
A: I don't do math

Can Peter Puppy have ■ bite of your ice cream sandwich?
Y: Yes
B: No
A: Over may dead body ■

What food isn't available on the streets of New York city?
Y: Freed Worms
B: Real beef hot dogs ■
A: English mustard

Seven times seven equal
Y: 49
B: Forty-nine
A: C'mon, I really need this power up! ■

Alas, poor Yorrick... was written by:
Y: Big Macbeth
B: Chocolate shakes *
A: Patty cake

Have you read the instruction manual?

UDDERLY ABDUCTED

Para obtener la bandera Earth y Worm, déjate caer en el primer orificio que encuentres pegándote a la izquierda. Ahora atraviesa la pared de la izquierda y avanza hasta encontrar el foco. Aquí llegas justo arriba de donde comienza el nivel. Toma todo y brinca el foco para que consigas la 1a. bandera. De aquí, colúmpiate hacia la derecha usando a snott en el techo con lama que no se ve. Si lo logras, llegarás a la 2a. bandera y a un sandwich que te da 200% de energía.





Nota: Los números corresponden a las vacas en el orden que salen. Los números subrayados son vacas que se in

Y: No *
B: Yes
A: Yes, but I can't find where tab a fits into slot B.

May I please be excused to go to the bathroom?
Y: Cross your legs!
B: The Industrial revo lution *
A: Flamin' yawn

How many legs does a shark have?
Y: As many as it wants *
B: Don't be stupid
A: Tally ho

How do you compute the area of ■ circle?
Y: Pi R square
B: Pie are round but Nick Jones is square.
A: Ask your doctor *

What is Earthworm Jim's favorite Christmas carol?
Y: Frosty the snow-cone
B: Jingle Jangle bells
A: My funny valentine ■

When bowling psycrow needs 7 more pins to win, h■ should:
Y: Hit reset and get a spare if nobody's loo- king *
B: Aim at right side of pins.
A: Aim at left side of pins

Where does Mrs. Schultz live?
Y: Up the hill in that old spooky house no one will go near -- even on halloween
B: Under the stairs
A: Germany *

What is the meaning of life?
Y: Ask Brian
B: 42 *
A: Forty-two

Who is the king of the animals in Africa?
Y: Marimba
B: Help, I can't swimba
A: Earthworm Jimba *

Who are you?
Y: Who, who, who, who? ■
B: I really want to know
A: Now tell me, who are yor?

I don't get it
Y: Neither do I
B: and your point would be...?
A: The right answer is wrong, and the rest don't make sense ■

W.W.W. stands for
Y: Weewy wascawy wabbit ■
B: World war won
A: Keep on truckin

These walk down stairs, alone or in pairs
Y: Shoes *
B: Toys that were metal but are now plastic and just not as cool
A: Take ■ memo

What exactly is a 'mojo'?
Y: A really bie cup of coffee
B: A tiny elvis *
A: A command, as in 'mojo own lawn'

Is this ■ trick question?
Y: The sock ■
B: Answer
A: Bongo the dancing bear

Who es Leo Tolstoy?
Y: Dead *
B: The guy who wrote the manual
A: Warren peace's best friend

Jim's super suit is:
Y: Wash and wear
B: All-natural fibers
A: Filler with healthy and delicious oat bran.*

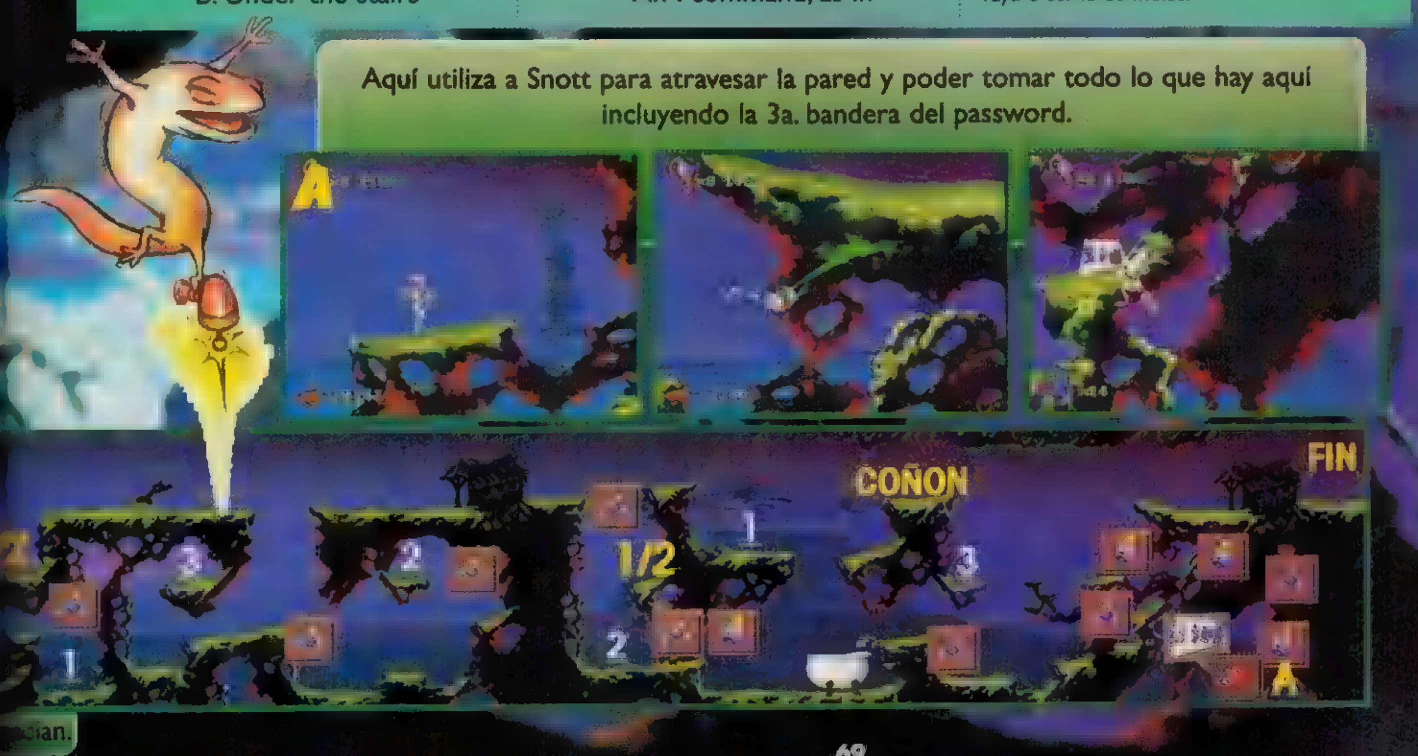
Can Psy-crow beat Jim at arm wrestling?
Y: Yes
B: Jim has no arms *
A: No

Is Jim Dyslexic?
Y: Sey *
B: Yes
A: No

NOTA 1: *Si contestas 10 preguntas correctamente de manera seguida, se acaba el bonus sin importar que te hayan sobrado gusanos.*

NOTA 2: *Si te fijas, hay una pregunta con asterisco (*). Esta pregunta te la pueden hacer si llenas 7 preguntas correctas seguidas, así que fíjate qué contestaste en la 7a. y con eso respondes esta nueva pregunta. Hasta ahora, a nosotros siempre nos ha dado ■ de respuesta, pero mejor fíjate, no vaya a ser la de malas.*

Aquí utiliza a Snott para atravesar la pared y poder tomar todo lo que hay aquí incluyendo la 3a. bandera del password.



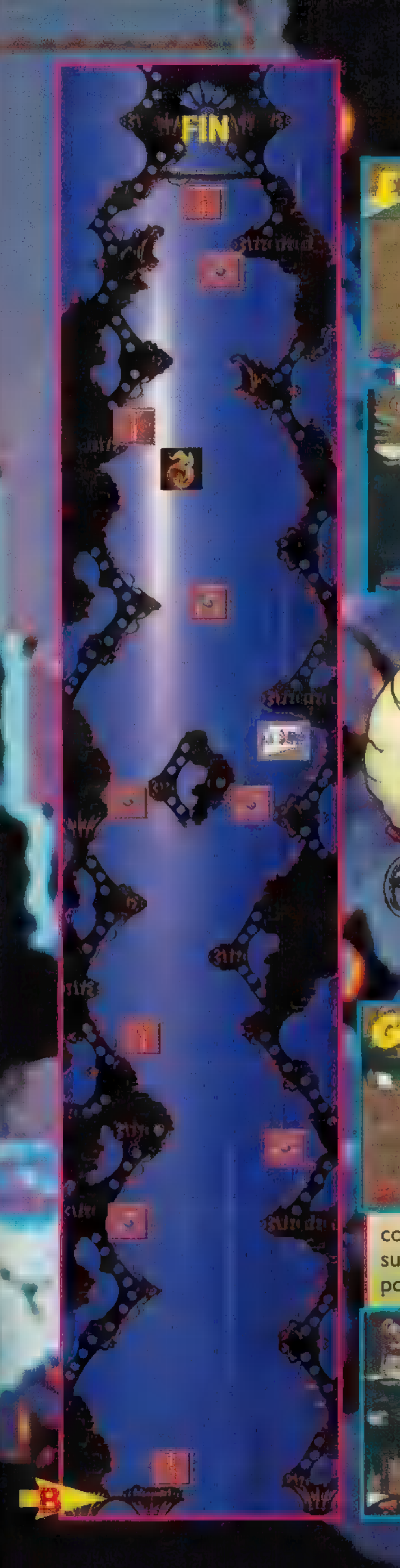


Al comienzo de la escena, ve hacia la izquierda sin tomar aire y déjate caer al hoyo. Ahora ve hacia la derecha para tomar 1 gusano

Aquí existe un pasaje secreto. Sólo deja escapar tu aire para que bajes y atravieses la pared y llegues a la bandera de Worm un sandwich que te da 200% de energía.

Aquí hay un pequeño atajo. Trata de pasar por él destruyendo focos lo menos que puedas.

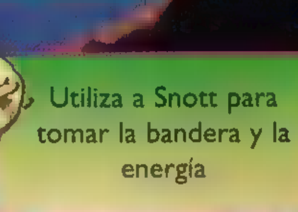
ISO 9000







Aquí puedes atravesar el ducto para subir a él y tomar municiones y el sandwich.



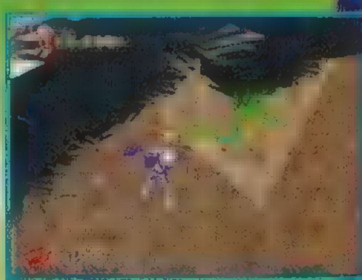
Utiliza a Snott para tomar la bandera y la energía







Aquí vuelve ■ utilizar a Snott 2 veces para tomar el sandwich. Ya que lo tomes, sigue presionando el control pad hacia la izquierda para subirte a una cuerda que no se ve y poder llegar ■ las municiones y la vida de la izquierda.







ISO 9000



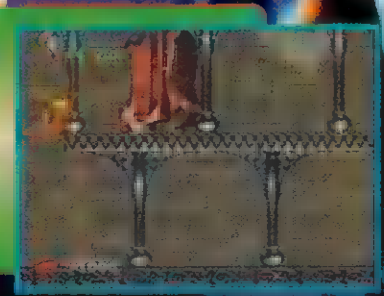
De seguro aquí has tenido problemas con el archivero que no te deja pasar del otro lado para llegar al borde de la derecha y de allí usar a Snott para columpiarte a la izquierda y entrar al foco. Lo único que hay que hacer es correr sobre los papeles para que éstossalgan volando y el archivero los atrape con el cajón; ahora súbete en el cajón y pásate del otro lado para repetir la operación y poder subirte al borde de la derecha.



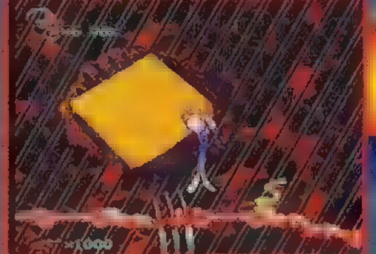




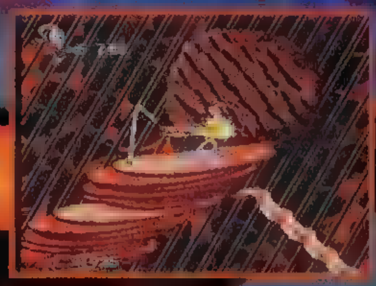
¡Detengan a esa puerta! Si ya te cansaste de corretear a la puerta ¿por qué no intentas usar el ropero que está abajo de donde comienzas esta parte? Si te fijas, tiene un pie saliendo de él, y ¿qué pasa cuando a alguien que está corriendo le metes el pie?



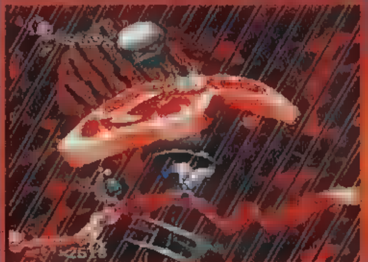
En este nivel no vas a tener muchos problemas para encontrar las cosas. El problema aquí es el salero, los popotes, los tenedores y las planchas, pero si sigues estos consejos será más fácil tu camino.



1) Nunca caigas sobre un tenedor.

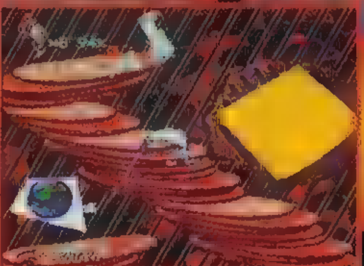


2) Elimina a todos los popotes en cuanto salgan.

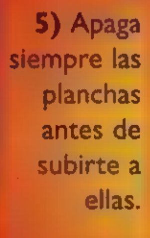




3) Refúgiate del salero bajo los bisteces y si ahí también hay un caracol, pégale con el látigo, perdón con la cabeza para distraer al salero mientras tú corres en la otra dirección.

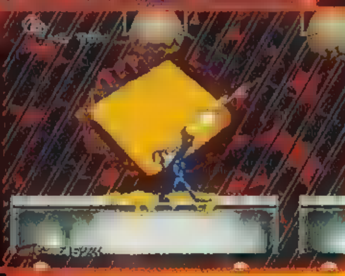


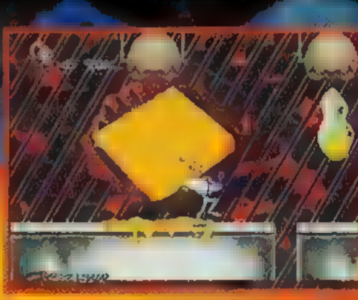
4) Tal vez el único problema que tengas con los items sea con la 1a. bandera. Sólo dale con la cabeza, eliminando antes al salero.



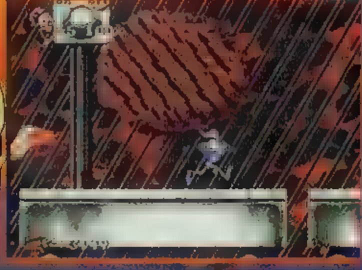
5) Apaga siempre las planchas antes de subirte a ellas.











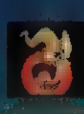
6) Hay planchas que no tienen encendido. Rompe los huevos que están sobre ellas para subirte en su contenido.



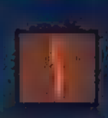
¡Oh, no! Ya me equivoqué al escoger escena ¡Qué OGT soy! ¡Alto! No te levantes para poner Reset, mejor presiona L, R, Select y Start al mismo tiempo.



MUNICIONES



VIDA



GUSANO



ENERGIA



MEDIA META



EARTH



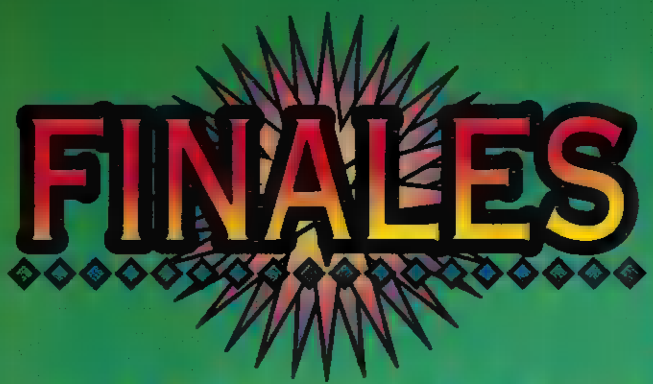
75%



ARMAS



JIM

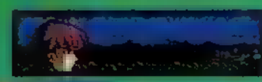


NINJA 外伝 GAIDEN

EPISODE III

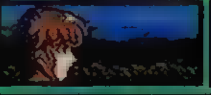
THE ANCIENT SHIP OF DOOM

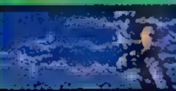
Tecmo *presenta*





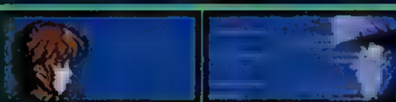
Ninja Gaiden III













Ryu: ¿Qué pasa Irene? ¿No entiendes que éste es tu fin?



Irene: Ryu, ¿qué estás haciendo?

Ryu: Ja, ja, ja... ¡Nadie que haya visto qué está pasando ahí, puede vivir para contarlo!

Irene: ¡¡!!



IrenLew: Analista de la CIA Difunta, asesinada en la misión "Cardenal"



Ryu Hayabusa: Descendiente del Clan del Dragón, eliminó a Irene Lew en N3-SH.

Ryu: ¿Yo maté a Irene? ¡No!





Ryu: Alguien o algo usando mi nombre mató a Irene. Me haré camino por el drenaje y trataré de encontrar el Laboratorio que Irene estaba investigando.

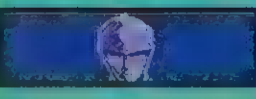
Ryu: ¡No descansaré hasta encontrar quién mató a Irene y me engañó!

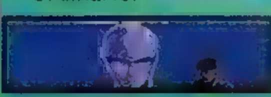


1ER. ACTO

Después de haber eliminado al sujeto del Laboratorio, Ryu se detiene a pensar un momento...

Ryu: Este no es un Laboratorio ordinario.





Clancy: ¡Oh! Es Ryu.

Ryu: ¡¿Quién está ahí?!

Clancy: No temas, quiero que hagas algo por mí. Ve a la fortaleza "Castle Rock". Para llegar ahí tendrás que pasar por todas las trampas que tu enemigo ha preparado para ti. Ryu, tú eres el único que puede hacerlo





Ryu: ¿Quién es el enemigo? ¿Qué es la fortaleza "Castle Rock"?

Clancy: No tengo tiempo de darte los detalles ahora, pero una vez que llegues allá, sabrás todo sobre Irene. ¡Ve Ryu y apresúrate!



2DO. ACTO

Ryu continúa su camino después de vencer al sujeto de la cueva.

Ryu: ¿Qué es este lugar?

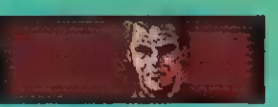




Foster: Ja-ja-ja... Ha pasado mucho tiempo Ryu Hayabusa.

Ryu: ¡¡Eres Foster!!

Foster: ¿Fueron las defensas de "Castle Rock" demasiado para ti?. Nunca alguien ha logrado llegar hasta aquí. Y nunca alguien lo logrará.

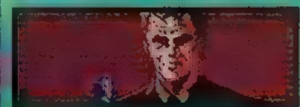


Ryu: ...!! ¿Irene estuvo aquí? Tú fuiste quien...



Foster: Hmmm... No sé de qué me estás hablando. Escuché que tú mataste a Irene.





Foster: De seguro nos encontraremos de nuevo. Espero que sigas vivo cuando llegue el momento. Hasta entonces Ryu.

Ryu: Sólo espera Foster, no descansaré hasta encontrar la verdad.





3ER. ACTO

Después de que Ryu derrota a su enemigo, se encuentra con su Alter-ego.



Ryu: ¡¿Quién eres tú?!

Bionoid: ¡¡¡Con qué tú eres mi original!!!

Ryu: ¡¿Qué!?

Bionoid: ¡Vamos! ¡Pelea conmigo!



Ryu: ¡Con que tú eres el tipo que mató ■ Irene y me hizo un asesino!





Bionoid: Y... ¡¿Qué vas a hacer al respecto?!

Ryu: ¡¡Te atraparé!!

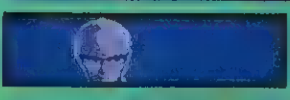


Bionoid: No eres más que palabras, ¿verdad?









Ryu: Tú...

Bionoid: Ja-ja, no sólo me veo como tú, sino que también he adquirido todos tus poderes.





Bionoid: Desafortunadamente no puedo encargarme de ti aún, órdenes de Foster. Contestaré tu pregunta. Yo fui quien mató ■ Irene.

Ryu: ¡¿Tú?!



Bionoid: Ja-ja-ja... Usaré la información de esta batalla la próxima vez que nos encontremos. ¡Entonces y si llegas a la fortaleza "Castle Rock" estaré listo para ti! ¡Nos vemos!



Ryu: ¡¿Qué cosa en el mundo era eso?! ¡¡¿Y qué está esperando por mí en la fortaleza "Castle Rock"?!!

[illegible]

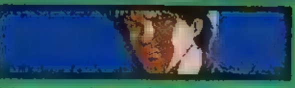
Cada vez más cerca de la fortaleza ■ "Castle Rock", Ryu encuentra a Clancy.



Clancy: Ryu, sabía que vendrías.

Ryu: Te recuerdo.



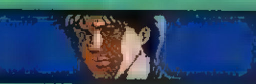


Clancy: Soy Clancy. He estado trabajando en el plan "Blohazard" con Foster. Pero no puedo trabajar con él más. ¡El ha creado en secreto un monstruo llamado Bionoid!



Ryu: ¿Qué es un Bionoid?

Clancy: Hay una costura abierta entre dimensiones que fue creada cuando el Demonio murió. Una ilimitada fuente de Energía Viva está surgiendo de la grieta dentro de las ruinas de la fortaleza. Foster ha reconstruido la fortaleza y estuvo haciendo experimentos de transformaciones con Energía Viva. Los Bionoids son súper humanos que han sido transformados con Energía Viva.





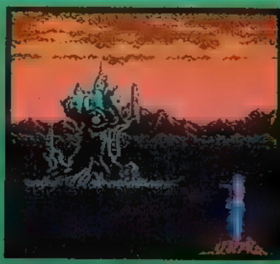
Ryu: ¿Fue un Bionoid quien mató ■ Irene?

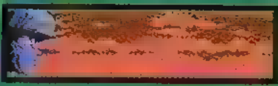
Clancy: ¡Sí! y Foster tiene el control de los bionoids. Yo no tengo el poder para detenerlo. Ryu, eres mi última esperanza. ¡Detén a Foster!

5TO. ACTO

Con la fortaleza de sus pies. Ryu se dirige ■ detener a Foster...

Ryu: Con que ésta es la Fortaleza "Castle Rock" de Foster. Finalmente Ryu llega al escondite de Foster...





Ryu: ¡Vamos, sal Foster! ¡Estás acabado!

Foster: Bien, vean quién está aquí... es Ryu. Desafortunadamente, tendré que encargarme de ti.





Foster: Imagina el Bionoid que podré hacer bombardeando tu fuerte cuerpo con Energía Viva. En cuanto extraiga el secreto del Clan del Dragón de tu cuerpo, haré un Bionoid superior.

Foster: ¡Empecemos!





Irene: Es suficiente Foster

Ryu: ¿Quién eres?...





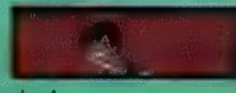
Ryu: ¡¿Irene?!

Foster: ¡Estás viva!

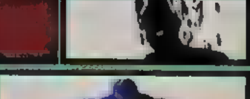


Irene: ¿Pensaste que moriría así de fácil? Había estado trabajando con la armada cuando descubrí todo acerca de tu plan. No servirá de nada tratar de escapar.

Bionoid: ¡Tontos, vinieron hasta acá para ser eliminados!

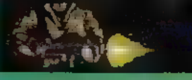






Bionoid: Te daré a ti y al verdadero Ryu un baño de san■re juntos.





Bionoid: ¡Aah! ¡Imposible!



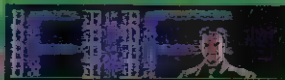


Ryu: Quédate atrás Irene, déjame eso ■ mí.

Ryu vence al Bionoid y se dispo■■ ■ enfrentar ■ Foster...

Ryu: Es suficiente Foster.





Foster: ¿¡...!?



Ryu: ¡¿Qué es eso?!

Clancy: Ja-ja-ja

Ryu: ¡¿Clancy?!



Clancy: Buen trabajo Ryu, y tú también Irene.



Ryu: ¿Qué?

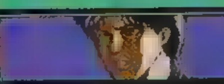


Foster: Clancy ¿qué haces?

Clancy: Mejor di qué quieres. No voy a devolver estas ruinas ■ nadie.



Ryu: ¡Nos utilizaste para recuperar estas ruinas!



Clancy: Ja-ja-ja ¡Correcto! Realmente debería agradecerte. La conexión a la Energía Viva está comenzando ■ abrirse y tengo que irme.



Clancy: ¡La Energía Viva y los secretos de las ruinas serán míos! ¡Hasta luego!



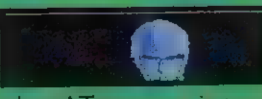
Foster: ¡Clancy, espera!



Foster: ¡¡¡Un... aa-a-a-a-a!!!



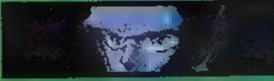
Ryu: ¡¡!!



Ryu: Irene... ¡vete de aquí ahora! Tengo que ir tras Clancy. No puedo dejar que tenga el control de esa Energía.



Irene: Ryu, iré contigo.

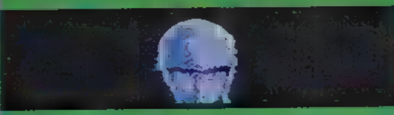


Ryu: No, Foster se deshizo en pedazos por el poder en el subespacio. Necesitas un tipo de poder especial para llegar ahí. Tienes que irte de aquí rápido. ¡Ahora ve!

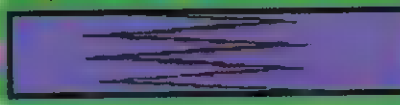


Irene: Ryu...





Ryu: Regresaré vivo. Lo prometo.



Ryu continúa su camino y ■ interrumpido por...



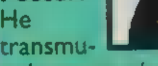
Foster: Bien, el verdadero Ryu. Finalmente lo hiciste.

Ryu: Se supone que estás muerto.

Foster: Ah... usé toda mi fuerza pero una vez aquí fui vuelto a la vida por la Energía.



Foster: Mira este fantástico cuerpo.



Foster: He transmutado en un súper ser. Lo probaré eliminándote.



Ryu: Ven e inténtalo. ¡No seré vencido por tus apariencias!

Ryu derrota Foster, pero...

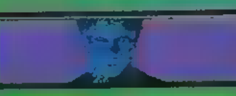


Ryu: ¡¡!?

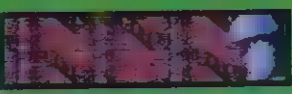


Clancy: Con que, Ryu Hayabusa, lograste llegar aquí después de todo.

Ryu: ¡Clancy!



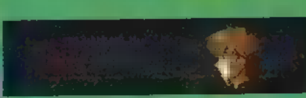
Clancy: Tengo que felicitarte por lograr atravesar el subespacio. Llegas un poco tarde. Ya he hecho mia la energía. Le mostraré al mundo el poder de estas ruinas. ¿Tienes alguna idea de lo que son estas ruinas en realidad? ¡¡Estamos aún dentro de las ruinas!! ¡¡Estamos dentro de una nave de guerra dimensional!!



Ryu: ¡¡Qué!?



Clancy: Estas superdimensionales ruinas son el fundamento de la creación de un nuevo mundo. ¡Es la nueva fuente de Toda Vida! La hora ha llegado, ¡Velo por ti mismo!



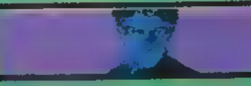
Irene: ¿Qué cosa en el mundo es eso?







Ryu: ¡¡!!



Clancy: ¡¿Ahora comprendes el poder de esta nave de guerra dimensional?! ¡La nueva era está a punto de comenzar!. Y tú te quedarás atrás.



Ryu: ¡¿Qué!?



Por fin Ryu llega al escondite de Clancy



Clancy: Ryu Hayabusa, hiciste bien en llegar hasta el fin.

Ryu: ¿Dónde está Clancy?

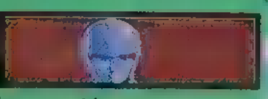
Ryu: Cla... ¡Eres Clancy!





Clancy: Correcto ¡Mira este cuerpo lleno de súper poder viviente! Escucha con cuidado, Ryu quiero proteger a la Tierra de los humanos. Los humanos son débiles y molestas criaturas pequeñas que aman pelear. Tú sabes que ellos deben ser eliminados ¿verdad? Ryu, ¡únete! te daré un cuerpo perfecto para que controles la nave con nosotros. ¡Una vez que la tierra esté limpia de humanos, podremos empezar un nuevo mundo!

Ryu: Ninguna razón podrá disculpar la destrucción y exterminio de la humanidad.

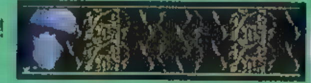




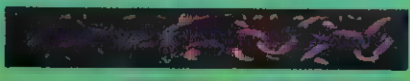
Ryu: La única cosa que será destruida serás tú y ¡esta nave de guerra dimensional!

Ryu vence a Clancy, pero...

Ryu: ¡¡!!



Clancy: ¡¡Ah-a-a-a-a-a-a!!



Ryu: Con que ésta es tu verdadera forma. ¡Debía haber sabido! ¡Prepárate a morir Clancy!



Ryu derrota a Clancy por segunda vez...

Ryu: ¡Por fin! Hey... ¿qué es eso?





Clancy: ¡¡Ryu-u-u-u-u!!

Ryu al fin liquida a Clancy..

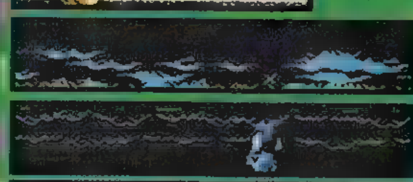
Ryu: ¡¡!?

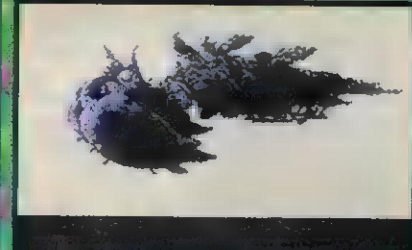




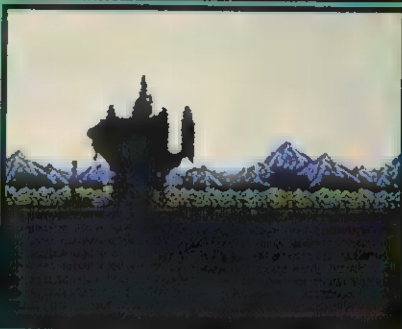


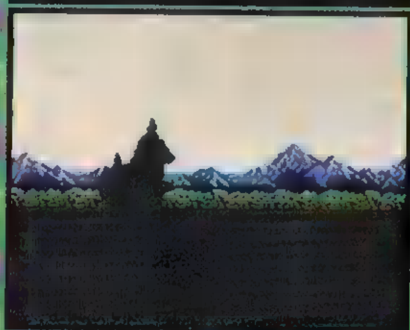
Irene: ¡¡!!

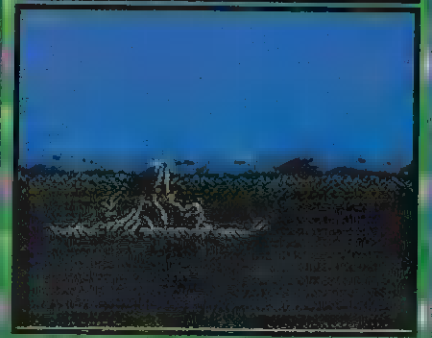




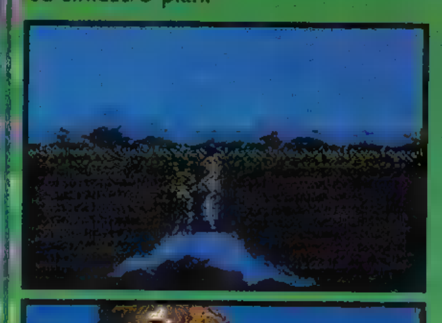








Ryu: Este es el fin de Clancy y Foster y su siniestro plan.





Irene: Nunca entenderé por qué la gente hace y sigue planes malvados hasta que termina muerta.

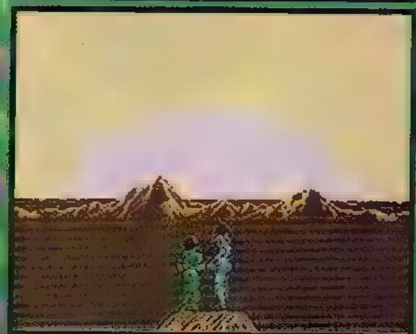
Ryu: Los humanos están siempre tratando de sobresalir. Todas las criaturas que viven en la Tierra, en todos los mundos, no pueden ser sólo una parte del plan de otros. Afortunadamente la humanidad no es tan tonta como para liquidarse así misma por lograr una ambición.





Ryu: Estando contigo otra vez como ahora, me hace querer agradecer a todos los seres vivientes en este mundo. Ese es mi deseo. Un nuevo día está a punto de comenzar.





LOS GRANDES de Nintendo®

SUPER NES

TOY STORY

1



Aquí tenemos, ocupando el sitio de honor, otro juego que utiliza gráficos rendereados. Ya [redacted] bastante tiempo que este tipo de juegos ocupa este lugar pero no [redacted] que [redacted] es el [redacted] ingrediente del juego, todos han sido muy buenos con o sin gráficos con render.

PREHISTORIK MAN

2



¿Recuerda hace ya cuánto tiempo analizamos e[redacted] juego?. Pues después de algún tiempo (¡algún tiempo!, estamos hablando de más de un año) salió. Por cierto, se dice que Titus podría ser un miembro más del famoso "Dream Team" del N64; este mes en el E3 se sabrá más al respecto.

REVOLUTION X

3



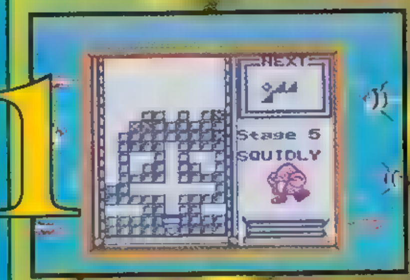
Vaya, dos juegos de Acclaim este mes en los tres primeros lugares de popularidad. ¿Ya has encontrado a todos los integrantes de Aerosmith que han sido raptados por NON?, si tienes muchos problemas pronto daremos algunos tips interesantes de este juego.

4.- DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST
5.- EARTHWORM JIM 2
6.- YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO WORLD 2
7.- MEGA MAN X3
8.- CUTTHROAT ISLAND
9.- COLLEGE SLAM
10.- FINAL FIGHT 3

GAME BOY

TETRIS BLAST

1



Una muy interesante variación del clásico juego. A diferencia de la versión original aquí para deshacer la líneas tiene que haber una bomba para que explote y destruya los cuadritos; puedes hacer bombas más grandes y reacciones en cadena. Más información en el análisis de este número

KILLER INSTINCT

2



Al parecer este juego ya había decidido salir de nuestra lista de popularidad, pero regresó por propia fuerza. Desafortunadamente este mes no pudimos incluir lo de los "Shadow Moves", pero te podemos decir que se hacen igual que en la versión Arcade.

CUTTHROAT ISLAND

3



Este juego sigue ubicado entre las posiciones de honor de la lista de GB. Al parecer este mes es bastante bueno para Acclaim, pues en total tiene 3 juegos ocupando posiciones importantes en las listas de SNES y GB. Esperamos que para cuando leas esto ya haya salido la película.

4.- POCAHONTAS
5.- MORTAL KOMBAT III
6.- VEGAS STAKES
7.- ANIMANIACS
8.- DEFENDER / JOUST
9.- PRIMAL RAGE
10.- EARTHWORM JIM

CLASICOS NINTENDO

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER SNES



1

A pesar de que apenas cumplió este juego un año de su salida ya es todo un clásico. No por nada este es uno de los mejores juegos de soccer que existen, aún comparándolo con otros de compañías que tienen experiencia en el género.

KIRBY'S DREAMLAND 2 GB



2

Ahora que vemos este juego lo primero que uno piensa es ¿Cuándo aparecerá la versión de SNES en nuestro continente?, lo más seguro es que en este mes en el E3 se dé una fecha exacta. Cualquiera de los juegos de este personaje son muy buenos.

MICKEYMANIA SNES



3

Desarrollado por el equipo que hizo la adaptación del juego Toy Story este juego es también toda una obra de arte. Este título se va a los extremos ya que hay escenas que no tienen mucha ciencia pasarlas pero hay otras que son muy difíciles.

4.- SUPER MARIO BROS. 3 NES

5.- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING GB

6.- PILOTWINGS SNES

7.- CASTLEVANIA III NES

8.- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST SNES

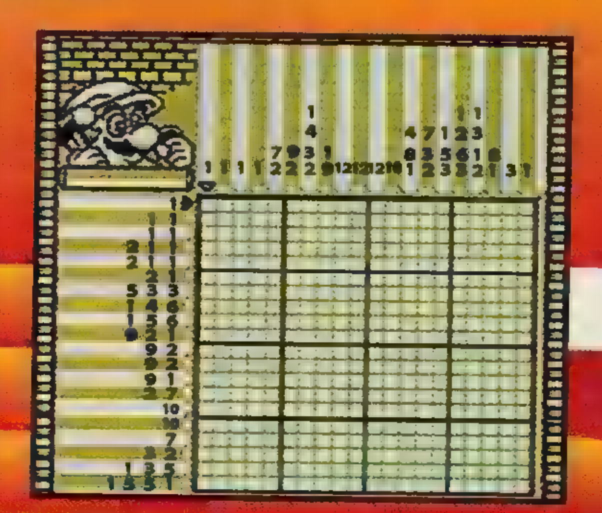
9.- BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS SNES

10.- SUPER STREET FIGHTER II SNES

11.- CASTLEVANIA IV SNES

Retos Mario's Picross

¡Ja!, si el reto del mes pasado te pareció nostálgico esperen a ver éste. El reto nos lo envía nuestro lector José Luis Alcántara y como tip (porque sí está algo complicado) te diremos que el personaje que aparece es como el "Abuelo" del que apareció en el reto de hace dos meses.



INSTRUCCIONES:

Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.



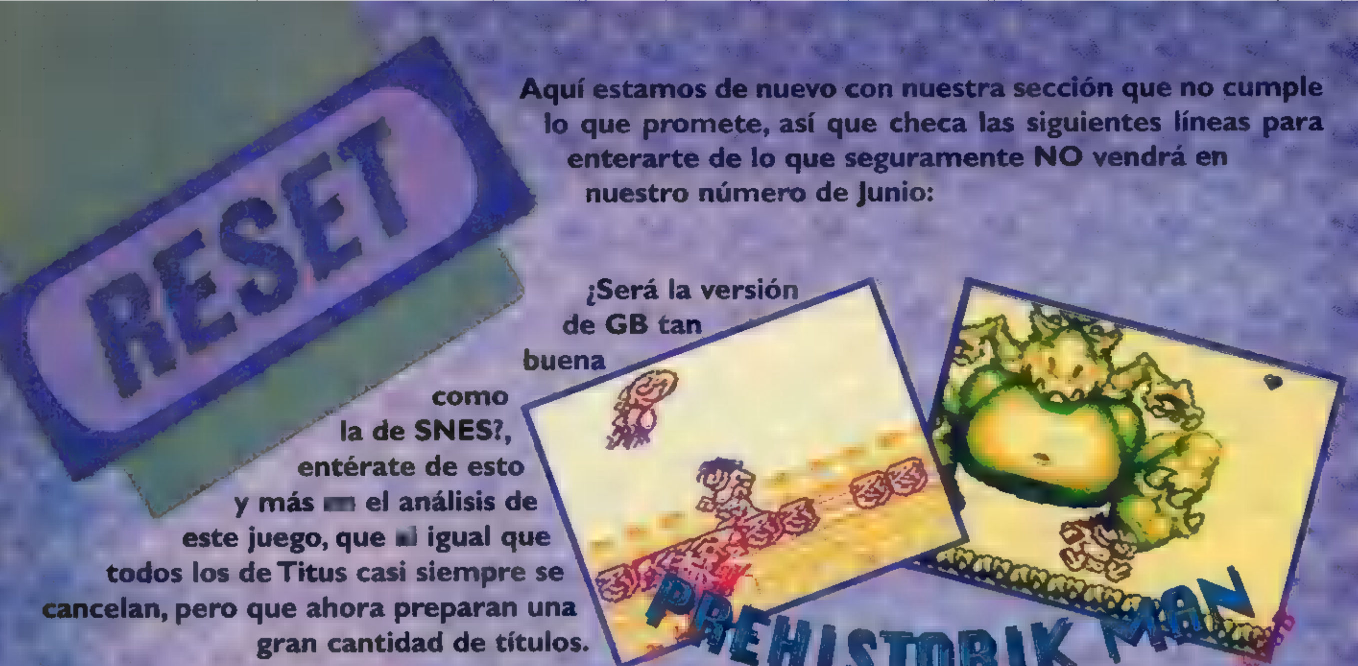


Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).



Solución al reto del mes de Marzo

EL TRAJE DE



Aquí estamos de nuevo con nuestra sección que no cumple lo que promete, así que checa las siguientes líneas para enterarte de lo que seguramente NO vendrá en nuestro número de Junio:

¿Será la versión de GB tan buena como la de SNES?, entérate de esto y más [redacted] el análisis de este juego, que [redacted] igual que todos los de Titus casi siempre se cancelan, pero que ahora preparan una gran cantidad de títulos.

LOBO

El Anti-héroe de DC Comics aparece en un juego de peleas con gráficos rendereados, para una [redacted] dos personas simultáneas, haciendo lo mejor que él sabe hacer: patear traseros de seres de todo el universo... y todo por dinero.



¿Cuáles son los movimientos de los nuevos personajes?, ¿Qué tienen de nuevo los viejos personajes? las respuestas a estas preguntas las tendremos en el próximo número, así como otras sorpresas para la sección de Arcadias.

También (y por desgracia) tendremos a Spot hablándonos un poco más de los juegos RPG. ¿Qué es lo que prepara para el siguiente número?, ¿Trucos?, ¿Análisis?; sólo él sabe pero esperemos que sea interesante si no...

Y además de lo anterior, también te tendremos una súper exclusiva: en nuestro Reset de ese número te hablaremos de todas las cosas que traerá la revista de Julio, secciones clásicas como Dr. Mario, S.O.S y muchas sorpresas más.



STREET FIGHTER II-VOL. 4

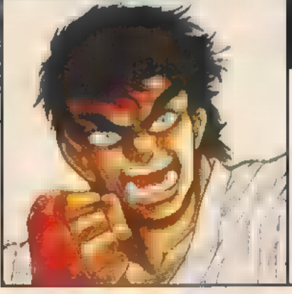
Cuarto ejemplar de los ocho mensuales

Historia y Arte de Masaomi Kanzaki

Versión Original Japonesa:
Editor: HiraoTochikubo (Tokuma Intermedia)
Publicado: Publicaciones Tokuma Shoten Co., Ltd.

Editado por: PUBLICACIONES TOKUMA SHOTEN CO., LTD.
10900 NE 4TH, SUITE 1150
BELLEVUE, WA 98004

SHO-RYU-KEN!!



RYU

Entrenado por Gouken, Ryu a muy temprana edad empezó a estudiar artes marciales. Un vagabundo errante cuya única ambición es llegar a ser un verdadero peleador, fue a la isla de Shad - hecha por el hombre - con el fin de entrar a la Gran Pelea y ganar el campeonato en medio de Los Peleadores



[redacted]

Callejeros. Ryu puede usar el Ha-do-ken (Bola [redacted] fuego) y el Sho-ryu-ken (Golpe del Dragón) en sus enemigos enfocando [redacted] espíritu luchador. El se está hospedando [redacted] el Restaurant Peking en Shad del Pueblo de China. A él le gusta comer y [redacted] única debilidad es que se molesta mucho cuando tiene hambre.

Fecha de nacimiento: 7-21-64
Altura: 1.77 mts.
Peso: 79.380 kg
Tipo de Sangre: 0
Aficiones: Artes Marciales
Odios: Las Arañas



KEN

Esperanzado en inculcarle alguna disciplina, el padre de Ken lo mandó a un dojo. Entrenados en el mismo dojo, Ken y Ryu son buenos amigos y duros rivales. Ken es un experto en el Ha-do-ken (bola de Fuego), el Sho-ryu-ken (Golpe del Dragón) y el Tatsu-maki-sen-pu-kyaku (Patada de huracán).



El desapareció del dojo una vez y no lo volvieron a ver. Para sorpresa de muchos Ken reapareció para entrar a la Gran Pelea anual para pelear con Ryu y los otros peleadores callejeros. Ken es mucho más carismático que su rival, Ryu y es mucho más popular con las damas.

Fecha de nacimiento: 2-14-65
Altura: 1.80 mts.
Peso: 81.650 kg
Tipo de Sangre: B
Aficiones: Carros y Rock and Roll
Odios: Los límites de velocidad

MIENTRASTANTO...

NO TAN BUENO !!

BAM

SNAG

DASH

SHOOM

HUH !

PILE DRIVER !



GUILE

Un exmiembro de un equipo de Fuerzas Especiales, el mejor amigo de Guile llamado Charlie fue asesinado durante una misión. Agobiado por el deseo de venganza, Guile dejó a su esposa y a su hija para buscar al asesino de Charlie. La única pista del asesino de Charlie es el nombre "Bison". Calmado e inexpresivo, Guile está lleno de furia.



Manejado por su necesidad de venganza, Guile es un solitario que no permitirá que alguien se interponga en su camino. El está investigando el cartel de "Shadowlaw" y tiene las mismas ambiciones que Chun-Li. Acerca de sus técnicas de pelea son el Sonic Boom, y la patada de Somersault

Fecha de nacimiento: 12-23-60
Altura: 1.87 mts.
Peso: 98.890 kg
Tipo de Sangre: 0
Aficiones: El café ligero y su cabello
Odios: Frijoles de soya fermentada

TUS PIERNAS NO VOLVERÁN A SOSTENERTE !

TE HUBIERA CONVENIDO MÁS QUEDARTE EN EL SUELO CUANDO TE TRAGASTE MI PILE DRIVER !

HACERLO O MORIR, ESTA ES MI ÚLTIMA OPORTUNIDAD

QUEDARÁS DESECHO COMO POR UNA APLANADORA

QU... ?

BA SHUP



ZANGIEF

Zangief es un luchador profesional en el amedrentador frio de Siberia, pero después del colapso de la Unión Soviética, él vino a la isla Artificial de Shad. Ahora él está trabajando como peleador callejero en la categoría de profesionales, haciéndolo solamente para comer. Sus músculos de acero han hecho de su Spinning Pile Driver y Double Lariat

CONTINUARÁ

"Mami, mira todo lo nuevo que tiene mi Choco Milk"

VITAMINA B1, B2, B6, B12, B5, A, D, E

MAGNESIO

ZINC

VITAMINA C

FOSFORO

NUTRI-HIERRO

YODO

NUEVO MAS NUTRITIVO QUE NUNCA

Choco Milk

NUTRI-HIERRO

Mami, no queremos ningún otro, queremos

